

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM  
PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH* KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**NOFA PUTRI AMANDA**

**NPM: 1411100091**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM  
PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH* KELAS V SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd

Pembimbing II: Dr. Zulhannan, M. A

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1440 H/2019 M**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI**

Oleh

**NOFA PUTRI AMANDA**

Pendidik sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis teknologi di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Seperti hasil observasi yang didapati, peserta didik hanya menggunakan media pembelajaran bahasa Inggris berupa buku paket saja dan peserta didik pun belum pernah mendapatkan media pembelajaran bahasa Inggris yang bervariasi dan menarik dengan menggunakan LCD dan Proyektor.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* di kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung; 2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* di kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Devlopment* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V semester pertama di SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pendidik bidang studi bahasa Inggris SD/MI untuk menguji kualitas media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dan angket respond peserta didik untuk mengetahui ketertarikan dan respond peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*; kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase 87,5 % berdasarkan penilaian ahli media, 95,56 % oleh ahli materi dalam kategori sangat layak, dan pendidik SD/MI dengan persentase 97,5 % dalam kategori sangat layak. Sementara respon peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung pada media pembelajaran interaktif dalam

pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dengan persentase 90,5 % dan 85,8 % dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komunikasi Dasar Bahasa Inggris, Pengembangan.







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tlp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi :** **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI**  
**DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MACROMEDIA**  
**FLASH KELAS V SD/MI**  
**Nama :** Nofa Putri Amanda  
**NPM :** 1411100091  
**Jurusan :** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas :** Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**

**Dr. Zuhannan, M. A**  
**NIP. 196709241996031001**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI**, disusun oleh **NOFA PUTRI AMANDA, NPM: 1411100091**, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Jum'at, tanggal 1 Februari 2019 pukul 13.00 – 15.00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMi.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang : Dr. Nanang Supriyadi, M. Sc.**

**Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I**

**Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Penguji Pendamping II: Dr. Zulhannan, M.A**

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**

NIP. 19560810 1987031001



## MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿١﴾

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam  
(Q. S. Al-Alaq (96): 4)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta, Ayahanda Tamsir dan Ibunda Nuryana yang telah membesarkan, membimbing, dan mengasuh ku dengan penuh kasih dan sayang, serta yang selalu mendukung dan mendo'akan anaknya agar terwujud cita-cita yang mulia, menjadi manusia yang berguna bagi Agama, Bangsa , dan Negara.
2. Adik-adik ku tersayang, Riski Putra Pratama dan Floura Cantika Putri yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan studi ku di perguruan tinggi.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Nofa Putri Amanda, dilahirkan pada tanggal 04 November 1995 di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak pertama ayahanda Tamsir dan ibunda Nuryana, dari 3 bersaudara adik pertama Riski Putra Pratama, dan adik kedua Floura Cantika Putri, mereka yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis bersemangat untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik demi keberhasilan.

Riwayat pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu, SD Negeri 2 Sukajawa Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2008, SMP Perintis 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2011, dan SMA Negeri 16 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis telah melaksanakan Kegiatan Kerja Nyata (KKN) di desa Palas Aji Kecamatan Palas, Lampung Selatan dan penulis juga telah melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah MIN 12 Bandar Lampung. Penulis telah banyak mengukir sejarah kehidupan di kampus tercinta UIN Raden Intan Lampung dan banyak memiliki teman-teman yang baik dan luar biasa, yang dapat membuat penulis semangat mengejar mimpi yang hebat dimasa depan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI. Sholawat dan salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad saw, para keluarga, sahabat serta umatnya yang setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku Ketua jurusan dan Sekertaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Zulhannan, M.A selaku pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Sekolah, Guru dan staf di SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikan skripsi ini.
6. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempatku dalam menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan. Serta semua pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas semuanya.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi diri penulis khususnya bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Bandar Lampung, 1 Februari 2019

**Nofa Putri Amanda**  
**NPM. 1411100091**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian .....	14
F. Manfaat Penelitian .....	15

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori .....	16
1. Media Pembelajaran .....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	20
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	21
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	25
2. Media Pembelajaran Interaktif .....	26
a. Pengertian .....	26
b. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	28
3. <i>Macromedia Flash</i> .....	31
a. Pengertian <i>Macromedia Flash</i> .....	31
b. Keunggulan <i>Macromedia Flash</i> .....	31
c. Membuat Media Pembelajaran dengan <i>Macromedia Flash</i> .....	32
d. Perlengkapan Pemrograman dalam <i>Macromedia Flash</i> .....	32
e. <i>Publishing</i> .....	34
4. Materi Komunikasi Dasar Bahasa Inggris .....	35



a. Keterampilan Bahasa dalam Berkomunikasi.....	35
b. <i>Time</i> .....	37
c. <i>Daily Activities</i> .....	39
d. <i>Family</i> .....	40
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	42
C. Spesifikasi Produk.....	44
D. Kerangka Berfikir.....	45

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian .....	49
B. Prosedur Penelitian.....	51
1. Potensi dan Masalah .....	52
2. Pengumpulan Data.....	52
a. Pengkajian Materi.....	52
b. Perangkat Pembuatan Media .....	53
3. Desain Produk.....	54
4. Validasi Desain.....	55
5. Perbaikan Desain .....	56
6. Uji Coba Produk .....	56
a. Desain Uji Coba .....	57
b. Subjek Uji Coba .....	57
7. Revisi Produk .....	58
C. Jenis Data .....	59
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	59
E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	60
1. Teknik Pengumpulan Data .....	60
2. Analisis Data.....	62

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	66
1. Produk Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris .....	66
2. Validasi Instrumen Penelitian.....	69
3. Penilaian Kelayakan Produk Media Pembelajaran Interaktif.....	69
a. Validasi Ahli Media.....	70
b. Validasi Ahli Materi .....	72
c. Validasi Pendidik SD/MI.....	74
4. Hasil Uji Coba Produk.....	76
B. Pembahasan.....	82
1. Penilaian Kelayakan Produk.....	82
a. Validasi Ahli Media .....	83
b. Validasi Ahli Materi .....	84

c. Validasi Pendidik SD/MI .....	85
2. Revisi Produk .....	87
a. Tindak Lanjut Masukan dari Ahli Media .....	88
b. Tindak Lanjut Masukan dari Ahli Materi .....	89
c. Tindak Lanjut Masukan dari Pendidik SD/MI .....	89
3. Uji Coba Produk .....	89
4. Produk Akhir .....	91

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	98
B. Saran.....	99

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Tool Box</i> .....	33
Tabel 3.1 Daftar Tim Validasi Produk.....	56
Tabel 3.2 Aturan Pemberian Skor.....	64
Tabel 3.3 Skala Kelayakan.....	65
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	73
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris .....	75
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Produk di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung.....	78
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Produk di MIN 12 Bandar Lampung .....	80
Tabel 4.6 Masukan Media Pembelajaran Interaktif .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Time</i> .....	37
Gambar 2.2 <i>Daily Activities</i> .....	39
Gambar 2.3 <i>Family</i> .....	40
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	47
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D .....	49
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	51
Gambar 4.1 Halaman judul Media Pembelajaran Bahasa Inggris .....	67
Gambar 4.2 Tampilan Isi Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	68
Gambar 4.3 Diagram Uji Ahli Media .....	72
Gambar 4.4 Diagram Uji Ahli Materi Bahasa Inggris .....	74
Gambar 4.5 Diagram Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris .....	76
Gambar 4.6 Diagram hasil uji coba produk SD dan MI .....	82
Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Produk bahasa Inggris .....	87
Gambar 4.8 Cover dan menu-menu media pembelajaran interaktif .....	92
Gambar 4.9 Tombol <i>introduction</i> .....	93
Gambar 4.10 Tombol <i>course</i> .....	93
Gambar 4.11 Tombol menu materi <i>time</i> .....	94
Gambar 4.12 Tombol menu materi <i>daily activities</i> .....	94
Gambar 4.13 Tombol menu materi <i>family</i> .....	95
Gambar 4.14 Tombol menu <i>quis</i> .....	95
Gambar 4.15 Tombol menu profil dan <i>quit</i> .....	96

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan berasal dari kata "didik", lalu kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi "men-didik", artinya memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Selanjutnya, pengertian "pendidikan" menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah pengubahan sikap dan tata laku sesuai dengan atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup>

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan

---

<sup>1</sup>Mustofa Bisri, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015), h. 6.

dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan hingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pandangan klasik tentang pendidikan, pada umumnya dikatakan sebagai pranata yang dapat menjalankan tiga fungsi sekaligus. Pertama, mempersiapkan generasi muda untuk memegang peranan tertentu pada masa mendatang. Kedua, mentransfer pengetahuan, sesuai dengan peranan yang diharapkan. Ketiga, mentransfer nilai-nilai dalam rangka memelihara keutuhan dan kesatuan masyarakat sebagai prasyarat bagi kelangsungan hidup masyarakat dan peradaban.<sup>3</sup>

Dalam suatu pendidikan di dalamnya terdapat suatu proses yang di antaranya ialah belajar, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang disepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan nya, yang antara lain terdiri dari peserta didik, pendidik, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran, (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas

---

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2013), h. 2.

<sup>3</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suka-Press, 2014), h. 62.

(proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).<sup>4</sup>

Di dalam proses belajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah, tentu saja di dalamnya terdapat sebuah pengajaran yang dilakukan oleh pendidik atau biasa disebut mengajar.

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.<sup>5</sup>

Penjelasan dalam Al-Qur'an tentang orang yang memiliki pengetahuan dan wajib mengajarkannya kepada mereka yang belum mengetahui, yaitu terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 66, yang berbunyi:<sup>6</sup>

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya: *Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu? (Q. S. Al-Kahfi ayat 66)".*

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 1.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Op. Cit.* h. 133.

<sup>6</sup> Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 293.

Kegiatan belajar mengajar dalam sebuah pembelajaran di dalam nya terdapat proses komunikasi. Komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu “*Communicare*” artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya.<sup>7</sup>

Selain komunikasi dalam mencapai pembelajaran yang efektif agar tercapainya tujuan belajar secara optimal, di dalam pembelajaran nya pendidik memerlukan sebuah media pembelajaran.

Menurut Nunu Mahnun Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang

---

<sup>7</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 80.



memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.<sup>8</sup>

Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik sangat diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, baik pendidik maupun peserta didik di sekolah dasar memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer.

Pernyataan Herman Dwi Surjono bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.<sup>9</sup>

Dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi

---

<sup>8</sup>Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No. 1 (Januari-Juni 2013), h. 27.

<sup>9</sup>I Nyoman Mardika, "Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD". *Jurnal Donggala*, h. 3.

kegiatan belajar siswa (Ibrahim, *Et. al.* 2001). Dampak dari perkembangan Iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkaya nya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparasi, film, video, televisi, *hypertext*, dan web.<sup>10</sup>

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.<sup>11</sup>

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang di dalam nya berisi tentang pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel menyatakan bahwa sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran

---

<sup>10</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 3.

<sup>11</sup>I Nyoman Mardika, *Op. Cit.* h. 4.

yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.<sup>12</sup>

Berdasarkan fakta di lapangan hasil pra-penelitian di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yang dilakukan dengan mengobservasi kondisi cara belajar dan mengajar pendidik dengan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas V didapatkan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris sudah baik dan pendidik pun sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer namun, pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan secara efektif, hal ini di karena kan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung, hanya menggunakan media buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Buku paket yang ada di dalam nya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik. Beberapa kelemahan yang ada dalam pembelajaran ialah peserta didik masih diajarkan dengan menggunakan metode ceramah oleh pendidik sehingga, membuat peserta didik sedikit jenuh pada saat pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran bahasa Inggris belum efektif dalam penyampaian nya. Pembelajaran bahasa Inggris yang peserta didik pelajari selama ini terkesan biasa saja karena mereka hanya menggunakan media buku paket yang ada, dan pendidik pun belum menggunakan media bahasa

---

<sup>12</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.* h. 97.

Inggris berupa teknologi multimedia dalam proses pembelajarannya. Dalam hal ini pendidik mendukung adanya media berupa pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* untuk kelas V SD/MI karena pembelajaran bahasa Inggris sangat perlu adanya media berbasis teknologi multimedia agar peserta didik lebih tertarik pada pelajaran bahasa Inggris.

Ini adalah masalah penting untuk didiskusikan mengingat kondisi madrasah di Indonesia saat ini. Setidaknya terdapat dua masalah utama yang dihadapi madrasah diseluruh Indonesia terkait dengan globalisasi. Yang pertama adalah, kesadaran akan pentingnya teknologi, karena teknologi memainkan peran penting di era global, akses terhadap informasi dan teknologi komunikasi menjadi sangat vital bagi kesuksesan sebuah lembaga. Yang kedua adalah, adaptasi terhadap budaya yang berbeda-beda, teknologi informasi tidak datang bebas nilai, namun datang bersama dengan beragam budaya asing yang adakalanya untuk memperkaya budaya yang ada.<sup>13</sup>

Wanda Ramansyah menemukan fakta pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan sendiri bahwa peserta didik jika diminta memilih menggunakan buku teks atau belajar menggunakan video animasi, dapat diketahui bahwa kecenderungan mereka untuk lebih memilih belajar

---

<sup>13</sup>Maesaroh Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknolgi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Jurnal Tadris*, Vol.1 No.2 ISSN: 2301-7562 (Desember 2016), h. 148.

dengan video animasi dari pada menggunakan buku teks. Kemudian fakta lain yang ditemukan oleh Wanda Ramansyah adalah bahwa selain peserta didik guru juga memandang bahwa multimedia atau video animasi dalam pembelajaran di rasa penting dan perlu untuk menyegarkan suasana belajar di dalam kelas.<sup>14</sup>

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif pada komunikasi dasar bahasa Inggris yang memiliki tampilan menarik berbasis *macromedia flash* agar peserta didik lebih tertarik dan mempunyai minat dalam belajar bahasa Inggris sehingga pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar adalah bahasa Inggris. Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini diharapkan peserta didik dapat mengenal dan memahami cara berkomunikasi dengan baik sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kemampuan untuk berkomunikasi ini sangatlah penting di era *globalisasi* dan era informasi ini. Dengan menguasai bahasa Inggris, peserta didik akan siap jika tiba-tiba harus berhadapan dengan sesuatu yang menggunakan bahasa Inggris. Sebagai contoh ketika peserta didik dihadapkan dengan buku-buku bacaan atau referensi yang bahasa pengantarnya adalah bahasa

---

<sup>14</sup>Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan". *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 1 No. 1 (November 2014), h. 3.

Inggris. Dari sini munculah berbagai teknologi multimedia yang disusun guna mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris.<sup>15</sup>

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai, aplikasi *macromedia flash* dan berbagai aplikasi pendukung.

*Macromedia flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi–aplikasi unik, animasi–animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Di samping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash* (*Action Script*) ini mampu membuat game-game yang menarik (Anggra Yuda Ramadianto, 2008).<sup>16</sup>

Penggunaan program ini dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur adegan animasi yang di inginkan, sehingga *software* ini dapat digunakan untuk mempermudah membuat gambar animasi, teks atau tulisan, dengan audio suara yang sesuai dalam materi pembelajaran bahasa Inggris sehingga,

---

<sup>15</sup>Suryanti Galuh Sari Pravitas dan Muhammad Lutfi Yulianto, “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Klaten)”. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 1 ISSN: 2406-8012 (Juli 2017), h. 37-38.

<sup>16</sup>Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko, “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II”. *Seminar Riset Unggulan*, Vol. 2 No. 1 ISSN: 2302-1136 (Maret 2013), h. 24.

peserta didik dapat tertarik untuk memahami dan mempelajari komunikasi dasar bahasa Inggris dengan baik.

Komunikasi dasar bahasa Inggris yang dikembangkan dalam *macromedia flash* ini terdiri dari *speaking, reading, writing, and listening* (berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan), yang dikaitkan pada materi pelajaran bahasa Inggris kelas V yaitu pada materi *time, daily activities, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga).

Setelah penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang cukup disenangi namun, masih banyak pendidik di sekolah dasar yang kurang variatif dan inovatif untuk menggunakan media dan menentukan model pembelajaran yang tepat sehingga, pelajaran tersebut sedikit terasa jenuh dan peserta didik kurang memahami nya. Untuk itu diharapkan, media pembelajaran interaktif pada media komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* mampu membantu peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam memahami pelajaran bahasa Inggris khususnya bagaimana mengenal cara berkomunikasi dasar bahasa Inggris dengan baik. Harapan adanya media pembelajaran interaktif pada komunikasi dasar bahasa Inggris ini, peserta didik dapat membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara dengan baik dan benar.

Penjelasan dalam Al-Qur'an tentang ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, yaitu terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11, yang berbunyi:<sup>17</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا  
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q. S. Al-Mujadilah ayat 11)".*

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyampaikan gagasan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI".

---

<sup>17</sup>Sayid Qutub, "Sumber-Sumber Ilmu Pengetahuan Dalam Al Qur'an dan Hadits". *Jurnal Humaniora*, Vol. 2 No. 2 ISSN: 1339-1350 (Oktober 2015), h. 1343.



## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pendidik sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Peserta didik mendapatkan media pembelajaran bahasa Inggris hanya berupa buku paket.
3. Peserta didik belum mendapatkan media pembelajaran bahasa Inggris yang bervariasi dan menarik dengan menggunakan teknologi seperti LCD dan Proyektor yang dapat mempermudah proses belajar dan mengajar serta menarik minat peserta didik sehingga, pembelajaran bahasa Inggris menjadi menyenangkan.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah:

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu yaitu *software macromedia flash*.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris ini adalah pembelajaran yang isi materinya dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu pada materi *time, daily activities, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga).

3. Komunikasi dasar bahasa Inggris yang disajikan dalam pengembangan ini ialah *speaking, reading, writing, and listening* (berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan).
4. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD/MI.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* untuk peserta didik kelas V SD/MI pada materi *time, daily activites, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga) ?
2. Bagaimana respon/ketertarikan peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activites, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga) ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

- a. Menjelaskan langkah pengembangan media pembelajaran interaktif pada pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* untuk peserta didik kelas V SD/MI pada materi *time, daily activites, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga).

- b. Mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda, demi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- b. Manfaat Praktis

1. Memudahkan peserta didik untuk belajar berkomunikasi dasar dalam pelajaran bahasa Inggris secara interaktif dan menarik yaitu dalam berbicara, mendengar, menulis, dan membaca yang dikemas dalam bentuk *software macromedia flash*.
2. Menambah wawasan pendidik dalam mengajar kan bahasa Inggris sehingga, pendidik dapat memiliki kreativitas dalam mengembangkan media sendiri sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Memberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris dalam berkomunikasi dasar berbasis *macromedia flash*.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.<sup>18</sup> Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar.<sup>19</sup>

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, pendidik perlu di landasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44, yaitu yang berbunyi:<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 15.

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Bandung: Kencana, 2013), h. 135.

<sup>20</sup>Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 272.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan (Q. S. An-Nahl ayat 44)”.

Salah satu proses interaksi antara anak dengan sumber belajar sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup> Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.<sup>22</sup> Dalam hal ini, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 16.

<sup>22</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*: Edisi Kedua (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 4.

<sup>23</sup>Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.* h. 16.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>24</sup>

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

<sup>25</sup> *Ibid.* h. 4.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>

Media interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Model pembelajaran multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dimana penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer. Pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar.<sup>27</sup>

Untuk pengajaran bahasa asing, penggunaan media tergolong tepat karena jika secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidak tepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media pada pelajaran bahasa asing ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing.<sup>28</sup> Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah

---

<sup>26</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), h. 3.

<sup>27</sup>Wawan Saputra dan Bambang Eka Purnama, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer". *Journal Speed*, Vol. 4 No. 2 ISSN: 1979-9330 (April 2013), h. 60.

<sup>28</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 6.

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat (Mulyadi, 2015).<sup>29</sup>

Hasil penelitian tentang efek animasi pada siswa dengan kemampuan spasial yang berbeda menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Koroghlanian dan Klein, Mayer dan Sims serta Wander dan Muehboeck dalam Dina Utami menemukan bahwa siswa dengan kemampuan spasial tinggi mendapatkan keuntungan lebih dari animasi dibandingkan dengan siswa dengan kemampuan spasial rendah, namun penemuan Hays mengidentifikasi bahwa siswa dengan kemampuan spasial yang rendah justru lebih diuntungkan dengan animasi dibanding siswa berkemampuan spasial tinggi, baik dalam pemahaman jangka panjang maupun jangka pendek.<sup>30</sup>

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar agar interaksi dan edukasi antara pendidik dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik dalam belajar sehingga, dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan nya.

---

<sup>29</sup>Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*". *Jurnal Tadris*, Vol. 02 No. 2 ISSN: 2301-7562 (Desember 2017), h. 122.

<sup>30</sup>Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran". *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1 (Mei 2013), h. 47.



## **b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) *Ciri fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) *Ciri manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) *Ciri distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>31</sup>

## **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 12.

<sup>32</sup> *Ibid.* h. 15.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

#### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>33</sup>

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:<sup>34</sup>

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

---

<sup>33</sup> Ibid. h. 20.

<sup>34</sup> Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 2.

Artinya: *“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkan kepada-Ku nama-nama benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar! (Q. S. Al-Baqarah ayat 31)”*”.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>35</sup>

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik.

Sesuai yang dikemukakan oleh Frederick, J. Donald. Mc menyatakan bahwa *“motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”*, yang berarti bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>36</sup>

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Salah satu ciri

---

<sup>35</sup>Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Januari 2014 ), h. 4.

<sup>36</sup>Ida Fiteriani, “Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 1 ISSN: 2355-1925 (Juni 2015), h. 121.

dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.<sup>37</sup>

Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampaian pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio didalam Al-Qur'an yaitu terdapat dalam surat Al-Isra ayat 14, yang berbunyi.<sup>38</sup>



Menurut Haney dan ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk

---

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 36.

<sup>38</sup> Arham bin Ahmad Yasin, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Hilal Media, 2007), h. 283.

penyajian tetapi melalui cara fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.<sup>39</sup>

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.<sup>40</sup>

## **2. Media Pembelajaran Interaktif**

### **a. Pengertian**

Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan.<sup>41</sup> Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif. Beberapa model media interaktif

---

<sup>39</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Predana Media Grup, 2009), h. 463.

<sup>40</sup> Daryanto, *Op. Cit.* h. 17-18.

<sup>41</sup> Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Op. Cit.* h. 63-64.

yaitu model *drills*, model tutorial, model simulasi dan model *instruction*.<sup>42</sup>

Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>43</sup>

Menurut Taufiq Zulfikar CD Interaktif merupakan sebuah program media interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (*user*) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.<sup>44</sup>

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat

---

<sup>42</sup>*Ibid.* h. 68.

<sup>43</sup>Daryanto, *Op. Cit.* h. 53.

<sup>44</sup>Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *"Theme I Have a Pet"* Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting". *Jurnal Pixel*, Vol. 8 No. 1 (April 2015), h. 4.



yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat kelebihan dari sebuah media multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan memekarnya bunga.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.<sup>45</sup>

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar seiring berkembangnya bentuk grafis, video, animasi, diagram, dan suara.

---

<sup>45</sup>Daryanto, *Op. Cit.* h. 54.

Multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan komponen dari kemampuan teknologi elektronika yang digunakan dalam pembelajaran. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

1. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif.
2. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar siswa.
3. Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
4. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
5. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
6. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar

ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Kekurangan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

1. Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.
2. Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu di tingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
3. Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.
4. Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.<sup>46</sup>

### **3. Macromedia Flash**

#### **a. Pengertian Macromedia Flash**

*Macromedia flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program animasi, program *Macromedia flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam

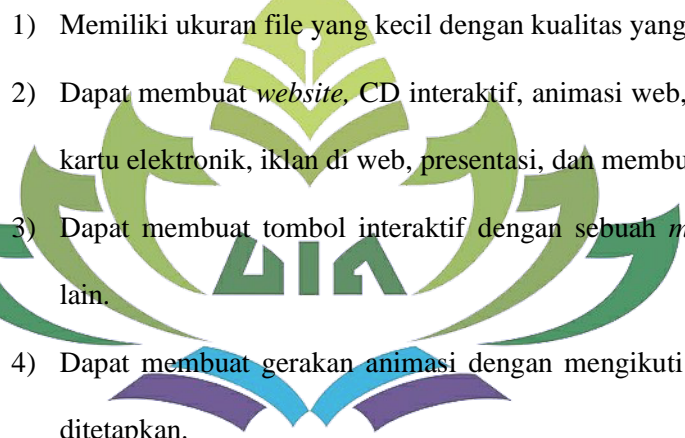
---

<sup>46</sup>Ega Rima Wati, *Op. Cit.* h. 143.

pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, *company profile*, presentasi, *movie*, dan tampilan animasi lainnya.<sup>47</sup>

Aplikasi *Macromedia flash* juga merupakan salah satu aplikasi komputer yang di desain untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya.<sup>48</sup>

#### **b. Keunggulan Macromedia Flash**

- 
- 1) Memiliki ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
  - 2) Dapat membuat *website*, CD interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan di web, presentasi, dan membuat permainan.
  - 3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
  - 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
  - 5) Dapat di konversi dan di publikasikan (*publish*) kedalam beberapa tipe, diantaranya *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.exe*, *.mov*.
  - 6) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap*.
  - 7) *Flash* program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor dan masih banyak lagi.

---

<sup>47</sup>Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan, *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), h. 4-5.

<sup>48</sup>Bobby Syefrinando, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8*". *Jurnal Ijer*, Vol. 1 No. 2 ISSN: 2541-2132 (2016), h. 103.

8) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom*.

**c. Membuka Program Macromedia Flash**

Ada beberapa cara yang akan dilakukan untuk membuka atau menjalankan program *macromedia flash* yaitu:

1. Tekan tombol *Start*.
2. Klik *All Program* pada Desktop komputer anda.
3. Klik *Macromedia Flash*.

**d. Perlengkapan Pemrograman Dalam Macromedia Flash**

Di bawah ini merupakan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen *Macromedia Flash*:

- 1) *Timeline* yaitu bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung *Layer*. Jendela *timeline* berisi *Layer*, *Frame*, *Blank Keyframe*, dan *Keyframe* untuk mengatur pembuatan animasi.
- 2) *ToolBox* menampilkan beberapa peranti yang digunakan untuk membuat objek seni dan yang digunakan dalam pewarnaan objek. *ToolBox* juga menyediakan peranti untuk memperbesar dan memperkecil tampilan lembar kerja atau *stage (zoom)*. Berikut ini adalah perangkat dan kegunaannya:

Tabel 2. 1 *Tool Box*

Nama	Kegunaan
<i>Selection Tool</i>	Digunakan untuk menyeleksi objek.
<i>Line Tool</i>	Digunakan untuk menggambar garis lurus.
<i>Pen Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek putih.
<i>Oval Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek lingkaran.
<i>Rectangle Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek kotak.
<i>Polystar Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek poligon dan bintang.
<i>Pencil Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dengan bentuk coretan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dan mewarnai dengan bentuk polesan kuas.
<i>Free Transform Tool</i>	Digunakan untuk mengubah ukuran dan memutar objek dengan bebas.

<i>Fill Transform Tool</i>	Digunakan untuk mengubah dan memutar warna dasar objek terutama sebagai warna gradasi.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Digunakan untuk mewarnai bidang objek tertutup.
<i>Eraser Tool</i>	Digunakan untuk menghapus objek.
<i>Stroke Colour</i>	Digunakan untuk menentukan warna garis pada objek.
<i>Fill Colour</i>	Digunakan untuk menentukan warna dasar pada bidang objek.

- 3) *Stage* merupakan lembar kerja atau *stage* yang lebih luas memberikan kemudahan dalam pengaturan objek dan komponen pada pembuatan *movie* atau animasi.
- 4) *Action Script* merupakan suatu perintah yang diletakkan pada suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi lebih interaktif.
- 5) *Library* ialah panel *library* yang menampung simbol yang pernah dibuat di dalam *stage*, seperti simbol *Graphic*, *Button*, dan *Movie Clip*.

6) *Properties Inspectore* dengan panel ini dapat mengatur properties tampilan dari objek terpilih.<sup>49</sup>

**e. Publishing**

Untuk menjadikan file ini bisa berjalan tanpa aplikasi *flash*, maka file nya harus di jadikan file beriekstensi (.exe). Untuk menghasilkan file .exe, lakukan perintah dibawah ini:

1. Pilih menu **File > Publish Settings**.
2. Lalu pilih tipe **Windows Projector (.exe)**.
3. Masukkan nama khusus pada bagian **File**, atau pilih **Use Default Name** untuk membuat file .exe sama dengan nama file .fla.<sup>50</sup>

**4. Materi Komunikasi Dasar Bahasa Inggris**

**a. Keterampilan bahasa dalam berkomunikasi**

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 22, Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris yaitu kemampuan berwacana, kemampuan berwacana yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang di realisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi tertentu. Keempat keterampilan tersebut digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana

---

<sup>49</sup>Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan, *Op. Cit.* h. 5-12.

<sup>50</sup>*Ibid.* h. 209.



dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.<sup>51</sup>

Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai sebelumnya.<sup>52</sup>

Komunikasi dasar di dalamnya terdapat berbagai keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu:

- 1) Keterampilan menyimak (*listening skills*).
- 2) Keterampilan berbicara (*speaking skills*).
- 3) Keterampilan membaca (*reading skills*).
- 4) Keterampilan menulis (*writing skills*).

Linguistik berkata bahwa “*speaking is language*”. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak,

---

<sup>51</sup>Mutiara O Panjaitan, “Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Inggris”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16 No. 3 (Mei 2015), h. 312.

<sup>52</sup>Dewi Kurniawati, “Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flash Card*”. *Jurnal Terampil*, Vol. 1 No. 1 ISSN: 2355-1925 (Juni 2014), h. 58.

dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh anak; melalui kegiatan menyimak dan dan membaca.<sup>53</sup>

Pendidik bahasa haruslah membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran nya, dan Pendidik bahasa haruslah melihat instruksi atau pengajarannya dalam konteks yang tepat lagi wajar. Sang pendidik harus melihat bahwa pengajaran menyimak, berbicara, dan menulis itu haruslah sering berhubungan serta berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa yang keempat, yaitu membaca.

Menyimak dan membaca erat berhubungan dalam hal bahwa keduanya merupakan alat untuk menerima komunikasi. Berbicara dan menulis erat berhubungan dalam hal bahwa keduanya merupakan cara untuk mengekspresikan makna atau arti. Dalam penggunaannya, keempat keterampilan tersebut sering sekali berhubungan satu sama lain.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup>Henri Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV Angkasa, 2015), h. 1-3.

<sup>54</sup>*Ibid.* h. 7-8.

**b. Time**

Gambar 2. 1 *Time*



Pada materi *Time* (waktu) di dalamnya membahas tentang pembagian waktu yaitu; *O'clock*, *Past*, and *To* (Tepat/pas, Lewat, dan Menuju), terdapat empat keterampilan berkomunikasi yang terdiri dari:

1) Mendengarkan

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat menyimak dengan baik ucapan seseorang ketika berkomunikasi dalam lingkup pembicaraan tentang *Time* (waktu) sehingga memberi respon yang tepat.

2) Berbicara

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat mengucapkan waktu dengan benar dan bercakap-cakap tentang waktu.

### 3) Membaca

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat membaca dengan benar dan memahami kalimat-kalimat dalam teks sederhana yang berkaitan dengan topik tentang waktu.

### 4) Menulis

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat menuliskan kalimat sederhana dalam konteks tentang waktu.

#### c. *Daily Activities*

Gambar 2. 2 *Daily Activities*



Pada materi *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari) di dalam nya membahas tentang kegiatan sehari-hari dari mulai bangun tidur di pagi hari sampai dengan tidur kembali di malam hari, terdapat empat keterampilan berkomunikasi yang terdiri dari:

1) Mendengarkan

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat mendengarkan ucapan seseorang dengan baik sehingga bisa memberikan respon yang tepat dalam konteks pembicaraan tentang rutinitas harian.

2) Berbicara

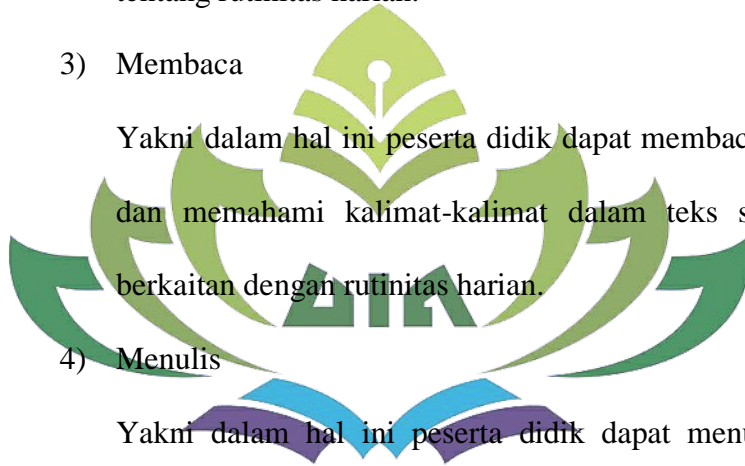
Yakni dalam hal ini peserta didik dapat berkomunikasi dasar dengan baik dalam konteks pembicaraan atau percakapan tentang rutinitas harian.

3) Membaca

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat membaca dengan benar dan memahami kalimat-kalimat dalam teks sederhana yang berkaitan dengan rutinitas harian.

4) Menulis

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat menuliskan kalimat sederhana tentang rutinitas harian.



*d. Family*

Gambar 2. 3 *Family*



Pada materi *Family* (keluarga) didalam nya membahas tentang anggota-anggota keluarga di rumah yakni ayah, ibu, saudara perempuan, dan saudara laki-laki, terdapat empat keterampilan berkomunikasi yang terdiri dari:

1) Mendengarkan

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat mendengarkan dengan baik ucapan seseorang sehingga bisa memberikan respon yang akurat dalam konteks pembicaraan tentang hubungan kekeluargaan.

2) Berbicara

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat menyebutkan istilah-istilah keluarga dan berkomunikasi dasar dengan baik dalam konteks pembicaraan tentang hubungan kekeluargaan.

3) Membaca

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat membaca dengan benar dan memahami kalimat-kalimat dalam teks sederhana yang berkaitan dengan hubungan kekeluargaan.

4) Menulis

Yakni dalam hal ini peserta didik dapat menuliskan kalimat-kalimat sederhana tentang keluarga.

**B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Heru Ismanto, April 2013. Alat bantu ajar bahasa Inggris berhasil dirancang dengan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8*. Setelah di uji aplikasi ini tidak sulit untuk digunakan terlebih karena interaksi dengan menu-menu yang ada pada aplikasi ini sangat jelas. Aplikasi ini sangat bermanfaat karena dengan adanya aplikasi alat bantu ajar ini dapat lebih memudahkan guru untuk mengajarkan anak usia rendah (TK) dalam menghafal materi pelajaran bahasa Inggris tentang kehidupan sehari-hari dengan



memperoleh presentasi kelayakan 90 % mudah digunakan dan 10 % sulit digunakan.<sup>55</sup>

2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Bobby Syefrinando, 2016. Desain media pembelajaran fisika berbasis *Macromedia Flash Professional 8* pada materi Hukum Newton baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena telah di uji kelayakan nya oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran dan hal ini juga dapat dilihat dari hasil analisis persepsi siswa yang mencapai kelayakan rata-rata 87 % untuk aspek efektifitas penggunaan media pembelajaran, 82 % untuk aspek motivasi belajar dan 82 % untuk aspek aktifitas belajar.<sup>56</sup>
3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Petrus Hariyanto dan Suwardi Endraswara, Mei 2016. Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Macromedia Flash* untuk pembelajaran membaca dan menulis bahasa Indonesia di SMA: mencakup komponen media teks, gambar, warna, dan suara (musik); bersifat interaktif; isinya berupa materi pembelajaran membaca dan menulis bahasa Indonesia SMA Kelas X Semester 2, khususnya berkenaan dengan kompetensi merangkum tabel dan menulis paragraf argumentatif berdasarkan tabel.

---

<sup>55</sup>Heru Ismanto, "Pembuatan Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris Pada TK Okki Internasional Menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*". *Jurnal Ilmiah Mustek Anim*, Vol. 1 No. 1 ISSN: 2089-6697 (April 2013), h. 6.

<sup>56</sup>Bobby Syefrinando, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Professional 8*". *Jurnal Ijer*, Vol. 1 No. 2 ISSN: 2541-2132 (2016), h. 105.



Kualitas komponen pembelajaran media menurut pakar pembelajaran bahasa dalam tahap I: *sangat baik* dengan rerata hitung sebesar 4,35; dalam tahap II: *sangat baik* dengan rerata hitung sebesar 4,66, media layak dipergunakan. Kualitas tampilan dan penyajian media menurut pakar media dalam tahap I: *baik* dengan rerata hitung sebesar 3,7; dalam tahap II: *baik* dengan rerata hitung sebesar 4,04, media layak dipergunakan. Kualitas komponen pembelajaran media menurut pemangku pengguna dalam tahap I: *baik* dengan rerata hitung sebesar 3,46; dalam tahap II: *baik* dengan rerata hitung sebesar 4,06, media layak dipergunakan. Kualitas media menurut siswa dalam uji coba kelompok kecil: *baik* dengan rerata hitung sebesar 4,05; dalam uji coba kelompok besar: *baik* dengan rerata hitung sebesar 3,84, media layak dipergunakan.<sup>57</sup>

Kesimpulan dari ketiga kajian hasil penelitian yang relevan diatas memiliki persamaan dalam pengembangan nya yaitu menggunakan aplikasi *software macromedia flash* sebagai media pembelajaran nya sedangkan, perbedaan di dalam pengembangan nya yaitu memiliki mata pelajaran, materi dan tingkatan jenjang sekolah yang berbeda-beda.

Pada pengembangan yang dilakukan kali ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk sekolah dasar

---

<sup>57</sup>Petrus Hariyanto dan Suwardi Endraswara, "Pengembangan Media *Macromedia Flash* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA". *Jurnal Lingtera*, Vol. 3 No. 1 ISSN: 2406-9213 (May 2016 ), h. 96.

kelas V SD/MI dengan materi *time, daily activities, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga) yang diharapkan mampu membantu guru dalam memberikan pelajaran bahasa Inggris kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan mudah sehingga, peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi yang diberikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris sehingga pelajaran menjadi menyenangkan.

### C. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris ini menggunakan *macromedia flash* yang disimpan dalam file ekstensi (.exe). Media ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* juga dapat digunakan pendidik pada saat kegiatan belajar mengajar dengan panduan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada media ini akan dimulai dari cover yang berisi judul dan identitas pengembang, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaannya untuk menggunakan media ini, di dalam media juga akan ada pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris materi *time, daily activities, and family* yang terdiri dari teks dan video interaktif, animasi bergerak serta dilengkapi dengan evaluasi atau *mini test*.

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran interaktif, menarik dan praktis untuk digunakan serta dapat menambah mutu pembelajaran dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris khususnya pada materi *time, daily activities, and family* untuk peserta didik kelas V SD/MI.

#### **D. Kerangka Berfikir**

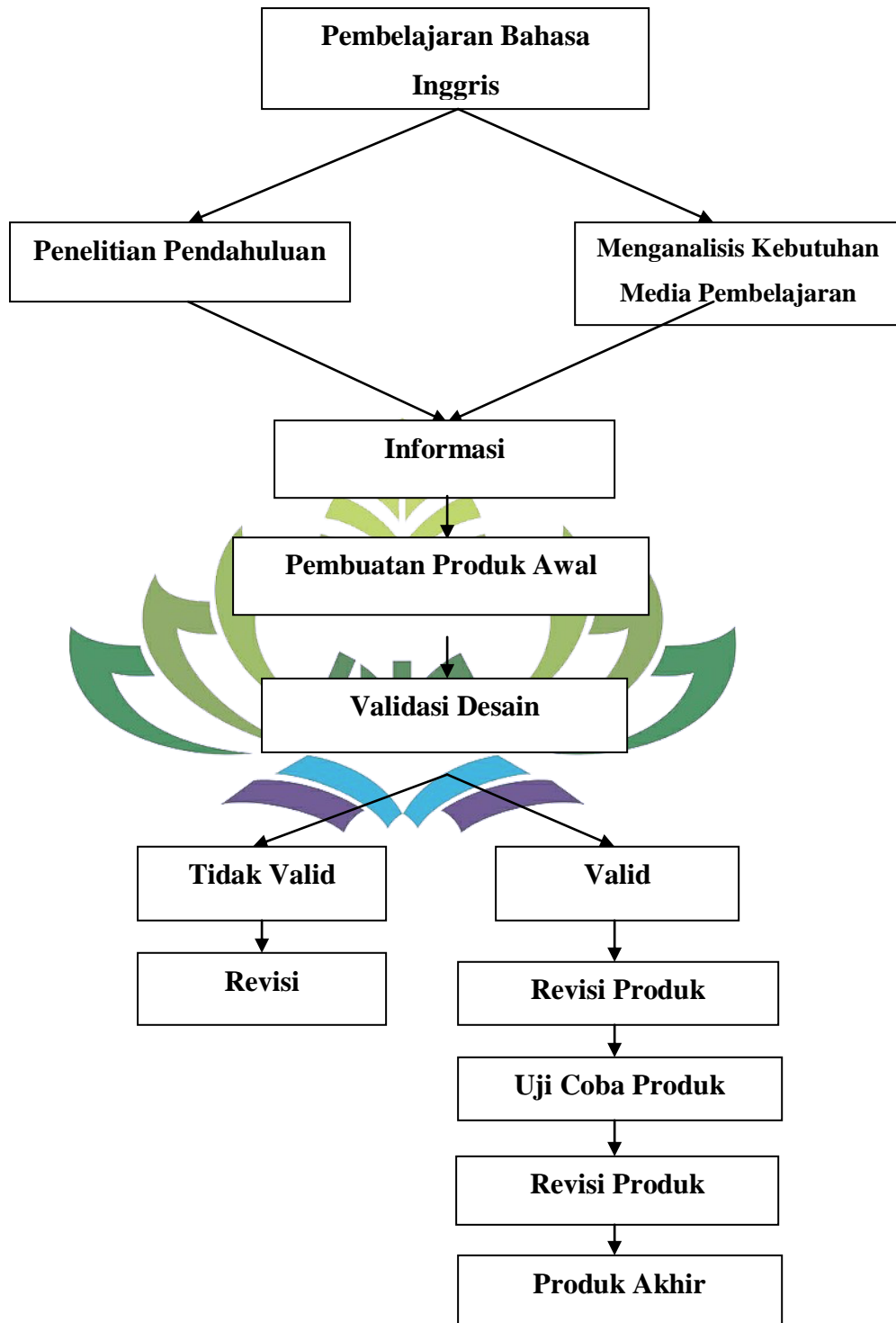
Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, media atau bahan ajar bahasa Inggris yang digunakan belum berjalan dengan efektif. Salah satu bentuk media pembelajaran bahasa Inggris yang sering digunakan yaitu buku cetak. Buku cetak sebagai sumber belajar yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Biasanya peserta didik cenderung bosan dalam menggunakan buku cetak yang bersifat informatif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Dari permasalahan tersebut diberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran bahasa Inggris yaitu dalam pengenalan komunikasi dasar berbasis *macromedia flash*, yaitu menggunakan teknologi modern.

Dengan solusi tersebut, diharapkan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, sehingga meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran komunikasi dasar bahasa Inggris. Berikut ini merupakan gambar kerangka berfikir pada penelitian.



Gambar 2. 4 Kerangka Berfikir





Dari kerangka berfikir di atas dijelaskan bahwa pada pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris ini di butuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan pembelajaran bahasa Inggris secara nyata dan interaktif pada komunikasi dasar bahasa Inggris sehingga, perlu di kembangkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*. Setelah melakukan validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi pendidik kelas V SD/MI , dan uji *respon* kepada peserta didik maka dihasilkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yang siap pakai.

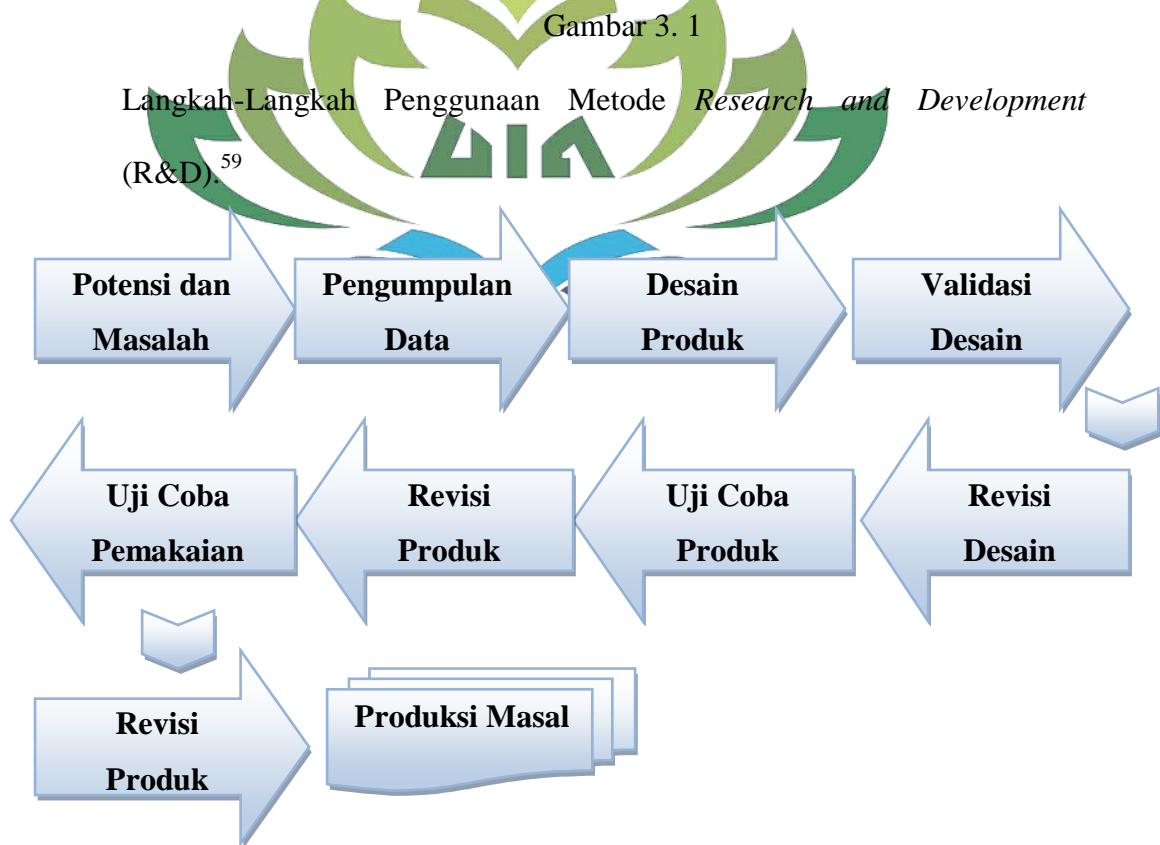


### BAB III

## METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>58</sup> Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada peserta didik kelas V SD/MI.



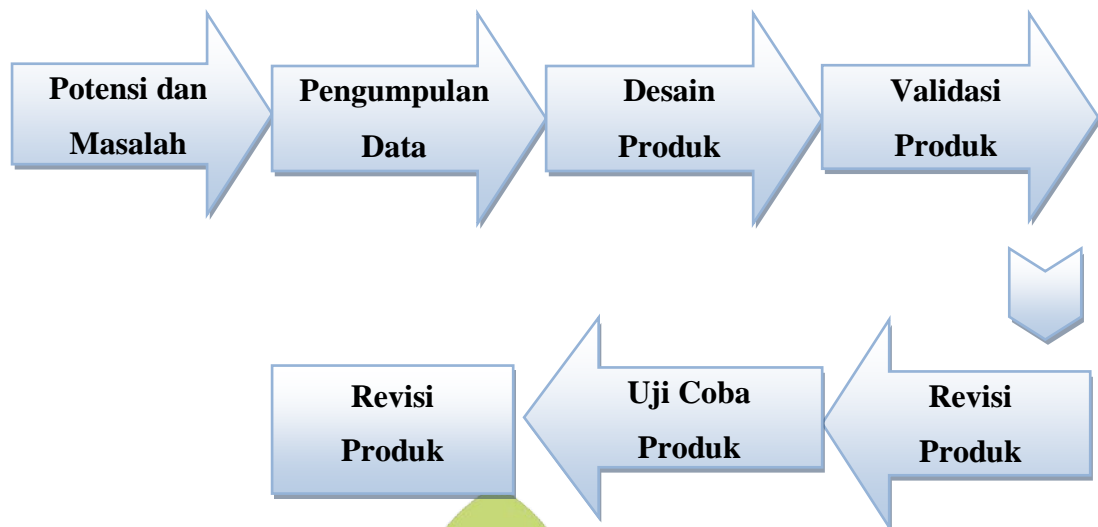
<sup>58</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), Cetakan ke- 23, h. 297.

<sup>59</sup>*Ibid.* h. 298.

Dalam penelitian dan pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah yaitu sampai revisi produk saja yakni: 1) mengkaji informasi awal tentang potensi dan masalah di sekolah 2) mengkaji informasi awal tentang kebutuhan produk 3) mendesain produk awal yang akan dikembangkan 4) validasi produk awal oleh ahli media dan ahli materi 5) revisi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti 6) uji coba pada subjek dengan jumlah skala kecil dan skala terbatas 7) revisi produk akhir terhadap uji coba yang telah dilakukan pada subjek skala kecil dan skala terbatas.

Selain itu dalam penelitian ini keterbatasan peneliti hanya mampu melakukan penelitian RND dalam skala kecil sesuai apa yang dikemukakan Borg and Gall (2003: 786) bahwa permasalahan dalam RND salah satunya peneliti hanya mampu melakukannya sampai dengan jumlah skala terbatas namun, hal tersebut dirasa sudah memenuhi inti dari penelitian pengembangan serta mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Prosedur yang dipakai dan dilakukan peneliti dalam tujuh langkah yaitu seperti pada gambar 3. 2 berikut.

Gambar 3. 2 Langkah-Langkah Penelitian



Gambar di atas merupakan langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*.

#### B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan berbahasa dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris terhadap pencapaian pembelajaran.

## 1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah masih kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah belum digunakan nya media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknologi multimedia yang membuat pembelajaran berjalan dengan baik serta menarik sehingga, peserta didik lebih mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang diberikan, selain itu juga agar dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah ditemukan masalah pada tahap sebelumnya, selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap materi dan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media sehingga diperoleh data sebagai berikut:

### a. Pengkajian Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, perangkat media dan penggunaannya. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi *time, daily activities, and family* (waktu, kegiatan sehari-hari, dan keluarga) untuk peserta didik kelas V SD/MI.

## b. Perangkat Pembuatan Media

Setelah ditetapkan materi yang akan dikemas dalam media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah pengkajian perangkat pembuatan media. Dalam pembuatan media pembelajaran digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

### 1) Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah:

#### a) 1 unit laptop spesifikasi sebagai berikut:

- 
- (1) *Prosesor Intel Core 2 Duo 2,00 Ghz.*
  - (2) *RAM 2 GB.*
  - (3) *Hardisk minimal 120 GB.*
  - (4) *VGA card minimal 256 Mb.*
  - (5) *Monitor 256 colour dengan resolusi 1366 x 768.*
  - (6) *Sistem operasi windows 7 Home Premium.*
  - (7) *CDR/RW.*
  - (8) *Keping CD.*
  - (9) *Speaker aktif.*

#### b) 1 unit camera minimal 3000 pixel.

#### c) 1 *flashdisk* minimal 4 GB.

#### d) Buku bahasa Inggris kelas V SD/MI.



## 2) Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah:

- a) Perangkat lunak untuk sistem operasi: *Microsoft Windows 7 Ultimate*.
- b) Perangkat lunak utama: *Macromedia Flash*.
- c) Perangkat burning VCD: *Nero 7 Essential*.
- d) Video pembelajaran.
- e) Aplikasi *Ispring*.

## 3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* sehingga bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada perancangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* ini menggunakan beberapa sumber buku dan sumber yang lain secara *online* sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan aplikasi yang digunakan.
- b. Menetapkan materi yang akan dibahas.
- c. Membuat rancangan media atau desain.

- d. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan.
  - 1) Mendesain *cover* yang cocok.
  - 2) Mencari gambar, video dan animasi yang sesuai dengan materi.
  - 3) Membuat soal di aplikasi *inspring* (soal evaluasi *mini test*).
- e. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.
- f. Menentukan struktur pembuatan.
- g. Memilih materi pembelajaran dan mengemas materi pembelajaran.

#### 4. Validasi Desain

Setelah dilakukan desain produk awal, selanjutnya produk di konsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli media yaitu Bapak Adhie Thyo, M. Kom dan Bapak Ade Surahman, M. Kom Kemudian ahli materi yaitu Ibu Sonya Permatasari, M. Pd , dan pendidik bidang studi bahasa Inggris kelas V SD/MI yaitu Bapak Drs. H. Suwarso, M. Pd dan Monika, S. Pd.I. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi berupa kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan, dan ketepatan isi produk. Ahli media mengkaji kaidah ketepatan animasi dan tampilan media pembelajaran dengan karakteristik materi sesuai dengan tingkatan usia peserta didik. Penilaian dari pendidik bidang studi untuk menanggapi apakah media pembelajaran sudah layak atau belum layak. Setelah produk awal sudah divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran dan kemudian melakukan revisi awal. Revisi awal

sudah dilakukan kemudian di validasi kembali oleh tim ahli untuk mengetahui kelayakan media dan memberikan angket pada peserta didik.

**Tabel 3. 1 Daftar Tim Validasi Produk**

No	Nama	Bidang keahlian
1	Adhie Thyo, M. Kom	Ahli media
2	Ade Surahman, M. Kom	
3	Sonya Permatasari, M. Pd	Ahli Materi
4	Drs. H. Suwarso, M. Pd	Guru kelas V
5	Monika, S. Pd.I	SD dan MI

#### **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk yang di validasi oleh tim ahli materi, ahli media (desain), pendidik bidang studi bahasa Inggris, dan tanggapan dari peserta didik maka dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran bahasa Inggris ini. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki lagi dengan memperbaiki desain yang dianggap masih kurang oleh validator desain.

#### **6. Uji Coba Produk**

Uji coba produk merupakan bagian terpenting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat

digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efesiensi dan atau daya tarik produk yang dihasilkan. Uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan dalam dua tahap yaitu uji validasi isi dan uji coba lapangan, namun karena keterbatasan waktu dan kesempatan maka pada penelitian ini hanya dilakukan uji validasi isi saja.

Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### a. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi. Validasi isi dilakukan oleh para ahli materi dengan cara mengisi instrumen berupa angket dan memberi kritik atau saran terhadap produk pengembangan. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk pengembangan layak atau tidak untuk dilakukan validasi selanjutnya yaitu validasi empiris. Validitas eksternal instrumen diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris di lapangan.<sup>60</sup>

#### b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau validator pada penelitian pengembangan media pembelajaran dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa

---

<sup>60</sup>*Ibid.* h. 129.

Inggris materi *time, daily activities, and family* merupakan kelompok ahli materi bahasa Inggris, ahli media pembelajaran, uji coba di sekolah SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung.

Ketentuan subjek uji coba antara lain:

1) Ahli materi, dan Ahli media

Ahli materi yang menjadi validator produk pengembangan merupakan pendidik bahasa Inggris dan dosen bahasa Inggris. Kriteria pendidik diantaranya minimal menempuh pendidikan S1, berpengalaman mengajar materi bahasa Inggris di sekolah maupun di kampus.

Ahli media yang menjadi validator produk pengembangan merupakan pendidik dan dosen yang menguasai bidang media pembelajaran berbasis komputer yang telah berpengalaman.

2) Sekolah

Sekolah tempat uji coba merupakan sekolah yang sudah memiliki sarana pembelajaran IT. Kelas yang akan menjadi sasaran pengguna adalah kelas yang sudah mendapat materi *time, daily activities, and family* sebelumnya.

## 7. Revisi Produk

Setelah desain produk di validasi oleh ahli materi, ahli media atau desain, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

### C. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan dan kelayakan produk kemudian, diubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri dari 4 macam yaitu:

a. Lembar validasi media

Lembar validasi media kerja berisi tampilan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media.

b. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini di isi oleh ahli materi.



c. Lembar validasi pendidik SD/MI

Lembar validasi ini berisi tentang kelayakan isi, tampilan media dan kualitas teknis media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V SD/MI

d. Lembar angket respon peserta didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*.

**E. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data**

**1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, dokumentasi, dan lembar validasi.

1) Lembar Observasi

Lembar observasi ini untuk mengumpulkan bahan-bahan berdasarkan keterangan (data) yang sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung. Manfaatnya sebagai data awal sebelum melakukan wawancara.

2) Lembar Wawancara

Setelah melakukan observasi maka dilakukan wawancara secara langsung oleh peneliti pada pendidik bidang studi bahasa

Inggris guna untuk mengetahui tanggapan dan memperkuat data awal terhadap media pembelajaran bahasa Inggris dalam pengenalan komunikasi dasar. Melalui beberapa pertanyaan yang diajukan: a) media apa saja yang selama ini digunakan? b) apakah media yang digunakan memiliki kelemahan? c) apakah media yang digunakan selama ini telah memenuhi banyaknya siswa? d) pernah kan menggunakan media berupa multimedia interaktif? e) apakah ada media pembelajaran bahasa Inggris yang tersedia di sekolah yang dirancang dalam bentuk multimedia berbasis animasi *macromedia flash*? f) apakah pendidik tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif sebagai media untuk pelajaran bahasa Inggris?

### 3) Lembar Angket

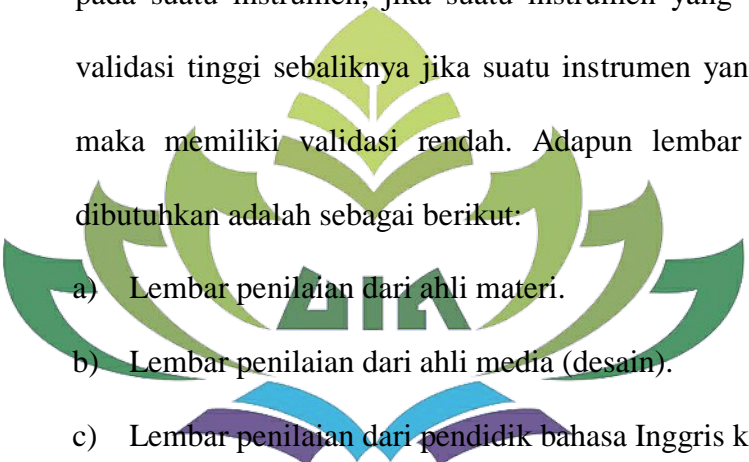
Lembar angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan dari media, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain dan kelayakan dari media ini. Lembar angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, pendidik bahasa Inggris, dan peserta didik. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan dari media sekaligus menjadi panduan dalam merevisi produk guna menghasilkan produk yang lebih baik.

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris, untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

#### 5) Lembar Validasi

Lembar validasi untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan pada suatu instrumen, jika suatu instrumen yang valid memiliki validasi tinggi sebaliknya jika suatu instrumen yang kurang valid maka memiliki validasi rendah. Adapun lembar validasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 
- a) Lembar penilaian dari ahli materi.
  - b) Lembar penilaian dari ahli media (desain).
  - c) Lembar penilaian dari pendidik bahasa Inggris kelas V SD/MI.

## 2. Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki media. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menganalisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data yang terkumpul dapat dikelompokkan

menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk paparan. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini akan digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *macromedia flash* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik kelas V SD/MI.

Kelayakan dari media pembelajaran berbasis teknologi ini, diketahui melalui hasil analisis para ahli, dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah dan memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket yaitu menggunakan *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>61</sup> Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5 dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 seperti ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 3. 2

---

<sup>61</sup>*Ibid.* h. 93.

Tabel 3. 2 Aturan Pemberian Skor<sup>62</sup>

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Untuk menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan menggunakan rumus perhitungannya yang di adaptasi dari buku statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:<sup>63</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = angka persentase atau skor penilaian.

f = frekuensi yang sedang dicari persentase nya.

N = jumlah frekuensi/skor maksimal.

Untuk mencari atau menghitung rata-ratanya dari seluruh responden dengan menggunakan rumus perhitungannya yang di adaptasi dari buku statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:<sup>64</sup>

<sup>62</sup>Ibid. h. 102.

<sup>63</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 43.

<sup>64</sup>Ibid. h. 86.

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan:  $M_x$  = Mean yang kita cari.

$\sum fx$  = Jumlah dari skor nilai yang ada.

N = Banyak nya skor-skor itu sendiri.

Hasil dari skor penilaian menggunakan *skala Likert* tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subyek sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3. 3 Skala Kelayakan<sup>65</sup>

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20 % Skor max	Tidak layak
21 % Skor max – 40 % Skor max	Kurang layak
41 % Skor max – 60 % Skor max	Cukup layak
61 % Skor max – 80 % Skor max	Layak
81 % Skor max – 100 % Skor max	Sangat layak

<sup>65</sup>Sugiono, *Op. Cit.* h. 95.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Produk Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash***

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menemukan bahwa sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media pembelajaran berbasis teknologi, disisi lain pendidik pun sudah cukup memahami pengetahuan tentang teknologi meski belum begitu ahli dalam menggunakannya dan mata pelajaran bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran yang cukup disenangi oleh peserta didik namun, dari potensi yang ada ditemukan masalah bahwa disini pendidik kurang variatif dan inovatif untuk memilih media dan menentukan strategi yang tepat sehingga, pelajaran tersebut terkadang sedikit terasa jenuh dan peserta didik kurang memahaminya.

Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family* di kelas V MI/SD. Sekolah yang dipilih dalam melakukan uji coba produk media ini ialah SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung.

Halaman judul pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family* dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:

**Gambar 4.1**

Halaman judul Media Pembelajaran Bahasa Inggris



Proses pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan *macromedia flash*, dan ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam membantu proses pembuatan media pembelajaran ini yaitu *audiocity* digunakan untuk mengedit audio, *adobe photoshop* yang digunakan untuk mengedit gambar-gambar animasi, dan *inspring* digunakan untuk membuat soal evaluasi serta beberapa *software* lainnya. Setelah semua materi dan beberapa aplikasi terkumpul kemudian penulis membuat lahan menggunakan *macromedia flash*. Setelah selesai dalam pembuatan media ini, kemudian lakukan

burning pada *softcopy* ke dalam CD, setelah dikemas dalam CD, media pembelajaran ini siap untuk digunakan.

Gambar 4.1 merupakan halaman judul atau cover pada media pembelajaran, di halaman judul tersebut terdapat tampilan menu “Komunikasi Dasar Bahasa Inggris” yang memiliki menu-menu button mulai dari *introducing*, *course*, *quis*, *profile*, and *quit* yang jika di klik akan masuk ke halaman selanjutnya yang berisi tampilan isi materi dari media pembelajaran bahasa Inggris. Seperti pada gambar 4.2 berikut.



Gambar di atas ada beberapa menu-menu *button* yang tampak dan apabila di klik akan masuk ke dalam halaman yang diinginkan. Diantaranya adalah “*introducing*” yang di dalamnya berisi pengenalan jenis *software* aplikasi yang digunakan dalam pembuatan

media pembelajaran, kemudian “*course*” yang berisi ketiga materi inti yang akan dipelajari. Materi berfungsi sebagai judul jika kita ingin membuka dan mempelajari materi “*time, daily activities, and family*” yang di dalam menu nya masing-masing disertai gambar animasi dan pendukung, teks bahasa Inggris-Indonesia, suara, dan “*mini test*” sebagai evaluasi pada materi yang telah dipelajari.

Menu “*quis*” pada media pembelajaran ini berisi soal-soal dari ketiga materi yaitu *time, daily activities, and family* yang terdiri dari soal pilihan ganda yang di dalamnya terdapat tombol button untuk memilih jawaban yang di anggap benar/salah lalu akan muncul hasil atau nilai dari keseluruhan jawaban yang telah dijawab atau dipilih, dan tombol selanjutnya adalah menu “*profile*” yang jika di klik akan muncul identitas pengembang atau penulis dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris ini, dan yang terakhir adalah menu “*quit*” jika kita sudah selesai dalam menggunakan media kita dapat meng-klik pada tombol menu “*quit*” untuk mengakhiri pembelajaran.

## **2. Validasi instrumen penelitian**

Instrumen penilaian ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik di validasi terlebih dahulu oleh pembimbing 1 dan 2 yaitu Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd dan Bapak Dr. Zulhannan, M. A yang hasilnya semua pernyataan valid untuk digunakan pada masing-

masing ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung.

### 3. Penilaian Kelayakan Produk

Penilaian untuk kelayakan produk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family* yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung. Masing-masing penilai atau ahli akan mengisi angket lembar penilaian yang diberikan untuk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family* sebagai bahan evaluasi bagi penulis untuk melakukan perbaikan atau revisi, sehingga dapat diperoleh hasil produk yang baik.

Setelah angket di isi, tahap selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria penilaian yang telah diberikan oleh masing-masing validator (penilai) dan juga menghitung persentase kelayakan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family*. Hasil akhir dari penilaian kemudian di masukkan kedalam tabel yang terdiri dari kolom kriteria

penilaian,  $\sum$  per-kriteria, N skor maksimal, persentase skor kelayakan, rata-rata, dan kategori kelayakan.

**a. Validasi Ahli Media**

Langkah selanjutnya validasi ahli media yaitu dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing kriteria penilaian yang terdiri dari 2 (dua) kriteria, yang masing-masing kriteria terdapat beberapa pernyataan dari 18 pernyataan seluruhnya yang kemudian di isi oleh 2 (dua) orang ahli media komputer yaitu, Bapak Adhie Thyo, M. Kom dan Bapak Ade Surahman, M. Kom. Hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

Kriteria Penilaian	$\sum x$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Perangkat Lunak	51	60	85	Sangat Layak
Aspek Komunikasi Audio-Visual	108	120	90	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>	<b>159</b>			
<b>Skor Maksimal</b>	<b>180</b>			
<b>Persentase</b>	<b>87,5 %</b>			
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>			

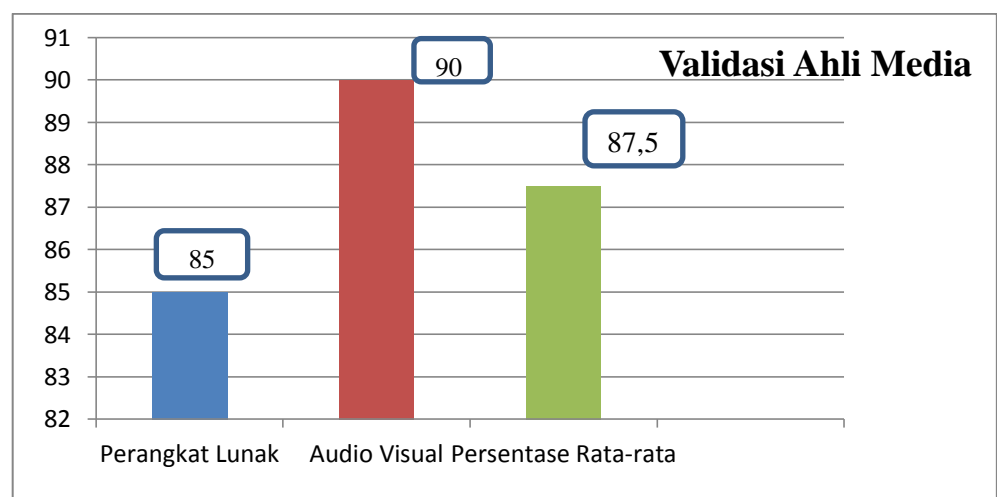


Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media yang ahli dalam bidang Pemrograman dan Komputer, adapun validator dalam tahap validasi yaitu ahli media satu Bapak Adhie Thyo, M. Kom dan ahli media dua yaitu Bapak Ade Surahman, M. Kom. Berdasarkan data hasil validasi media pada tabel 4.1 hasil penilaian Aspek Perangkat Lunak memperoleh 85 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada Aspek Komunikasi Audio-Visual memperoleh 90 % dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 87,5 % yang di kategorikan sangat layak.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh 2 dosen ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, tetapi juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Gambar 4.3**

Diagram Uji Ahli Media



### b. Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi mengkaji aspek desain pembelajaran dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat di lihat pada Tabel 4.2

**Tabel 4.2**

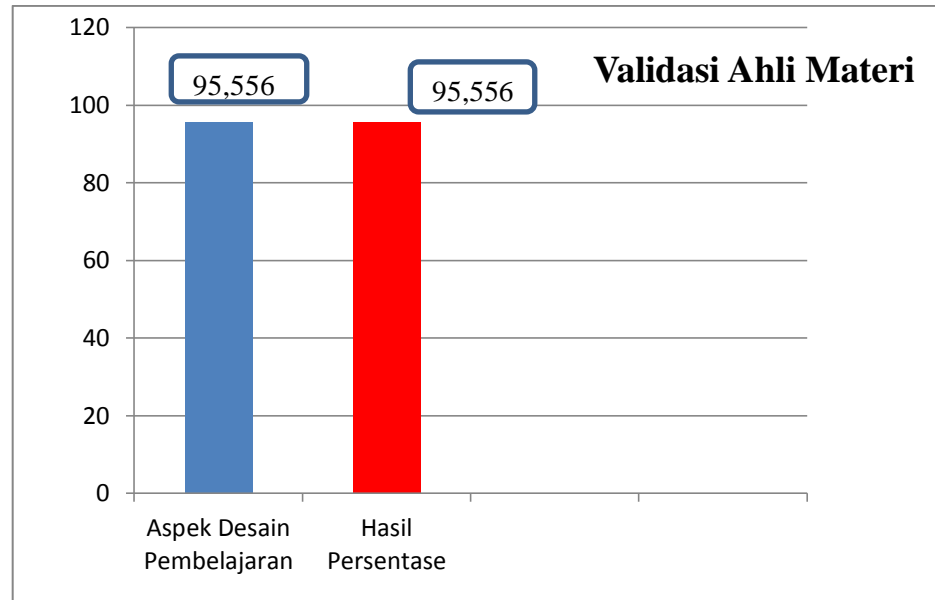
Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	$\Sigma X$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Desain Pembelajaran	86	90	95,556	Sangat Layak
Jumlah Total	86			
Skor Maksimal	90			
Persentase	95,556%			
Kriteria	Sangat Layak			

Pada hasil penilaian tersebut ahli materi yaitu Ibu Sonya Permatasari, M. Pd. Data hasil validasi materi pada Aspek Desain Pembelajaran materi bahasa Inggris diperoleh jumlah keseluruhan pada tiap pernyataan adalah 86 dengan skor maksimal 90 serta mendapatkan hasil persentase 95,556 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Gambar 4.4**

Diagram Uji Ahli Materi Bahasa Inggris



**c. Hasil Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris**

Kriteria penilaian yang dilakukan oleh guru terdiri dari Kualitas Isi dan Tujuan, Kualitas Instruksional, dan Kualitas Teknis dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil penilaian oleh pendidik bidang studi bahasa Inggris kelas V dari SDN 1 Rawa Laut yaitu Bapak Drs. H. Suwarso, M. Pd dan MIN 12 Bandar Lampung yaitu Ibu Monika, S. Pd.I dapat dilihat pada tabel 4.3

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris**

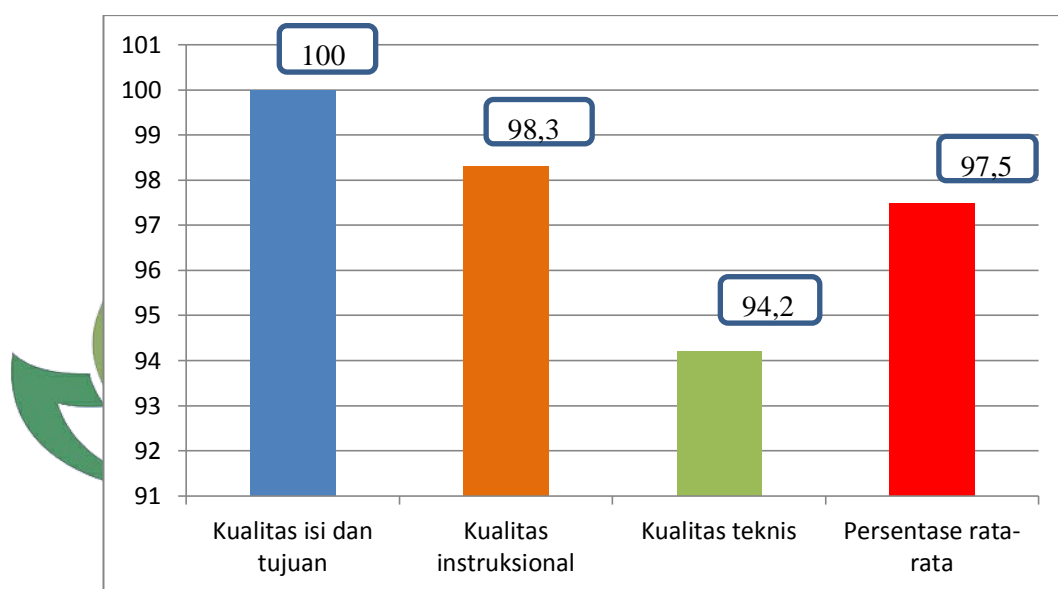
Kriteria Penilaian	$\Sigma x$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Kualitas Isi dan Tujuan	50	50	100	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	59	60	98,3	Sangat Layak
Kualitas Teknis	66	70	94,2	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>	<b>175</b>			
<b>Skor Maksimal</b>	<b>180</b>			
<b>Persentase</b>	<b>97,5 %</b>			
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Layak</b>			

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil penilaian pendidik bidang studi bahasa Inggris, pada kriteria Kualitas Isi dan Tujuan 100 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan kriteria Kualitas Instruksional 98,3 % dengan kategori sangat layak. Pada kriteria Kualitas Teknis 94,2 % dengan kategori sangat layak. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 97,5 % yang dikategorikan sangat layak.

Hasil penilaian pendidik yang dilakukan oleh 2 pendidik bidang studi bahasa Inggris dari sekolah SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung, selain disajikan dalam bentuk tabel juga disajikan dalam bentuk diagram berikut:

**Gambar 4.5**

Diagram Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris



#### **4. Hasil Uji Coba Produk**

Peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik di kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung, adapun tujuan dari pelaksanaan uji coba tersebut adalah melihat sekaligus mendapatkan data awal tentang tanggapan peserta didik terhadap media yang sudah dibuat yaitu media pembelajaran interaktif dalam

pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* kelas V SD/MI.

Adapun langkah-langkah awal yang peneliti lakukan adalah memperlihatkan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* kelas V SD/MI yaitu dengan materi *time, daily activities, and family* yang sudah peneliti buat dengan menggunakan LCD untuk mempelajari cara penggunaan pada isi media tersebut sekaligus mengisi evaluasi atau quis yang sudah disediakan pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* kelas V SD/MI, selanjutnya langkah terakhir adalah peneliti membagikan kisi-kisi instrumen dan penilaian respond peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*. Sebelum peserta didik mengisi lembar respond peserta didik, peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah dalam memberikan penilaian, kemudian peneliti membagikan angket penilaian respond peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam memberikan penilaian terhadap produk.

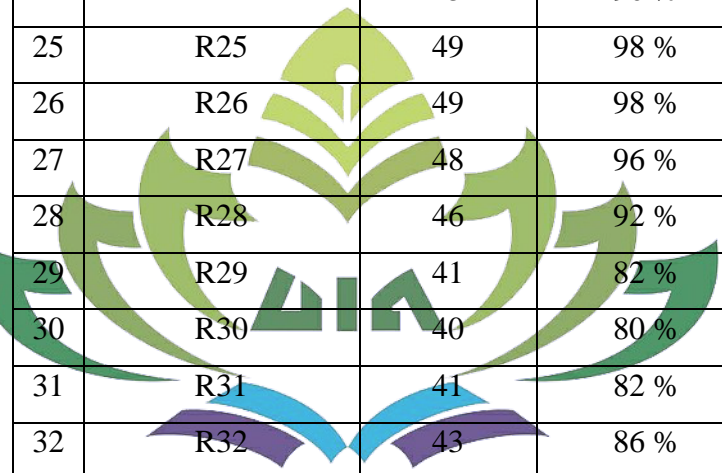
Tahap pertama, pada uji coba skala besar yaitu tanggapan peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung terhadap media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yang berjumlah 33 peserta



didik yang mengisi angket penilaian untuk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada materi *time, daily activities, and family*. Setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian pada tabel 4.4 maka diperoleh hasil penilaian dari 33 peserta didik SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yaitu 31 peserta didik memberikan penilaian Sangat Layak, dan 2 peserta didik lainnya memberikan penilaian Layak saja. Hasil penilaian terdapat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4**  
Hasil Uji Coba Produk di SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung

No	Nama	Jumlah	Skor Kemenarikan (%)	Kategori
1	R1	46	92 %	Sangat Layak
2	R2	49	98 %	Sangat Layak
3	R3	41	82 %	Sangat Layak
4	R4	47	94 %	Sangat Layak
5	R5	43	86 %	Sangat Layak
6	R6	46	92 %	Sangat Layak
7	R7	44	88 %	Sangat Layak
8	R8	42	84 %	Sangat Layak
9	R9	48	96 %	Sangat Layak
10	R10	49	98 %	Sangat Layak
11	R11	49	98 %	Sangat Layak
12	R12	44	88 %	Sangat Layak
13	R13	44	88 %	Sangat Layak
14	R14	49	98 %	Sangat Layak



15	R15	47	94 %	Sangat Layak
16	R16	46	92 %	Sangat Layak
17	R17	47	94 %	Sangat Layak
18	R18	39	78 %	Layak
19	R19	50	100 %	Sangat Layak
20	R20	43	86 %	Sangat Layak
21	R21	46	92 %	Sangat Layak
22	R22	42	84 %	Sangat Layak
23	R23	48	96 %	Sangat Layak
24	R24	45	90 %	Sangat Layak
25	R25	49	98 %	Sangat Layak
26	R26	49	98 %	Sangat Layak
27	R27	48	96 %	Sangat Layak
28	R28	46	92 %	Sangat Layak
29	R29	41	82 %	Sangat Layak
30	R30	40	80 %	Layak
31	R31	41	82 %	Sangat Layak
32	R32	43	86 %	Sangat Layak
33	R33	43	86 %	Sangat Layak
<b>JUMLAH</b>		<b>1494</b>	<b>90,5 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tahap kedua, pada skala kecil yaitu tanggapan peserta didik kelas V MIN 12 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yang berjumlah 21 peserta didik yang mengisi angket penilaian untuk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia*

*flash* pada materi *time, daily activities, and family*. Setelah dihitung dan dicocokkan dengan skala penilaian pada tabel, maka diperoleh hasil penilaian dari 21 peserta didik MIN 12 Bandar Lampung yaitu 19 peserta didik memberikan penilaian Sangat Layak, dan 2 peserta didik lainnya memberikan penilaian Layak saja. Hasil penilaian terdapat pada tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5**

Hasil Uji Coba Produk di MIN 12 Bandar Lampung

No	Nama	Jumlah	Skor Kemenarikan (%)	Kategori
1	R1	47	92 %	Sangat Layak
2	R2	42	98 %	Sangat Layak
3	R3	43	82 %	Sangat Layak
4	R4	41	94 %	Sangat Layak
5	R5	40	86 %	Layak
6	R6	43	92 %	Sangat Layak
7	R7	42	88 %	Sangat Layak
8	R8	47	84 %	Sangat Layak
9	R9	43	96 %	Sangat Layak
10	R10	41	98 %	Sangat Layak
11	R11	46	98 %	Sangat Layak
12	R12	42	88 %	Sangat Layak
13	R13	41	88 %	Sangat Layak
14	R14	42	98 %	Sangat Layak
15	R15	43	94 %	Sangat Layak

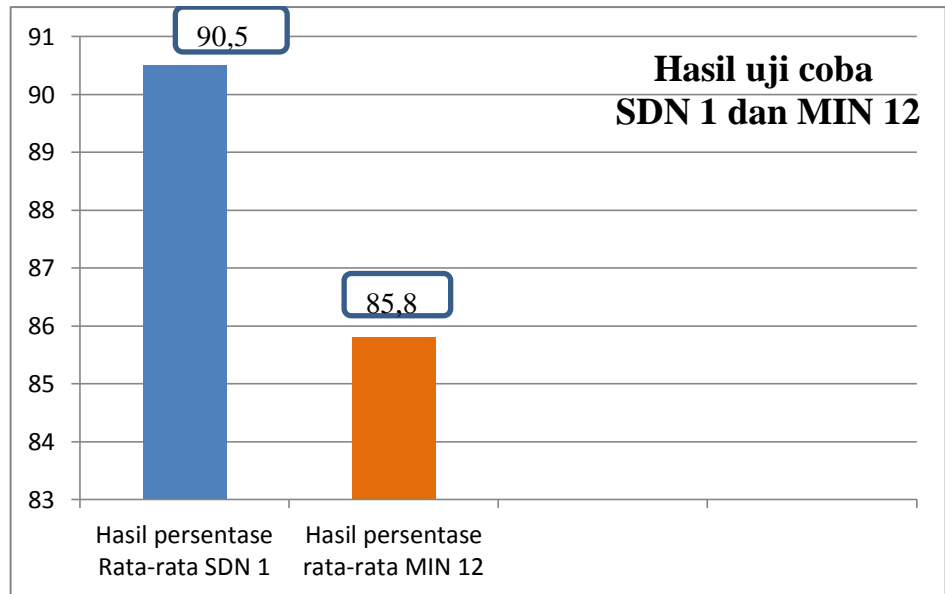
16	R16	47	92 %	Sangat Layak
17	R17	44	94 %	Sangat Layak
18	R18	41	78 %	Layak
19	R19	40	100 %	Sangat Layak
20	R20	42	86 %	Sangat Layak
21	R21	44	92 %	Sangat Layak
<b>JUMLAH</b>		<b>901</b>	<b>85,8 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

1 uji coba produk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris di 2 sekolah yaitu, didapati hasil pada uji coba skala besar di SDN 1 Rawa Laut dengan skor jumlah keseluruhan tiap pernyataan 1494 dan mendapatkan hasil persentase 90,5 % dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba skala kecil di MIN 12 Bandar Lampung dengan skor jumlah keseluruhan tiap pernyataan 901 dan mendapatkan hasil persentase 85,8 % dengan kriteria sangat layak.

Hasil penilaian produk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris yang dilakukan di 2 sekolah yaitu SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung juga dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.6 sebagai berikut:

**Gambar 4.6**

Diagram hasil uji coba produk SDN 1 Rawa Laut  
dan MIN 12 Bandar Lampung



## B. Pembahasan

### 1. Penilaian kelayakan produk

Penilaian kelayakan produk terdiri dari 6 aspek penilaian, yaitu aspek perangkat lunak, aspek komunikasi audio-visual, aspek desain pembelajaran, kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Aspek perangkat lunak berkaitan dengan dasar penggunaan *software macromedia flash* pada pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris.

Aspek komunikasi audio-visual berkaitan dengan tampilan gambar-gambar animasi dan suara pada media pembelajaran interaktif bahasa Inggris. Aspek desain pembelajaran mencakup isi materi pada

pembelajaran bahasa Inggris. Kualitas isi dan tujuan berkaitan dengan kemudahan materi dan pencapaian tujuan pada saat pembelajaran. Kualitas instruksional mencakup kemudahan cara penggunaan media bahasa Inggris untuk pendidik dan peserta didik. Kualitas teknis berkaitan dengan cara penyampaian materi dengan menggunakan media secara bertahap.

a. Validasi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media tahap akhir seperti tampak pada hasil penilaian ahli media dalam bentuk tabel 4.1 di atas, ahli media terdiri dari 2 responden yang masing-masing diberi angket yang berisi 2 aspek penilaian dan 18 pernyataan.

Hasil penilaian ahli media dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika  $X > 80 \%$ ; layak jika  $60,01 \% < X \leq 80 \%$ ; cukup jika  $40,01 \% < X \leq 60 \%$ ; kurang jika  $20,01 < X \leq 40 \%$  dan sangat kurang jika  $X \leq 20\%$ . Dari kedua aspek penilaian yaitu aspek perangkat lunak dan aspek komunikasi audio-visual yang divalidasi oleh dua validator. Hasil persentase tertinggi adalah pada komponen komunikasi audio-visual yaitu  $83,33 \%$  yang berarti dalam kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek perangkat lunak mendapatkan hasil persentase yaitu  $81,66 \%$ .



Pada tabel 4.1 menunjukkan hasil penilaian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada tahap akhir. Diketahui bahwa, skor rata-rata penilaian adalah 82,5 % pada tahap awal. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh ahli media. Namun, hasil tersebut adalah hasil penilaian kelayakan untuk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* sebelum di revisi. Saat ini media sudah di revisi berdasarkan saran dan mendapatkan skor rata-rata 87,5 %.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi tahap akhir tampak pada tabel 4.2 yang terdiri dari 1 responden dengan aspek penilaian yang terdiri dari 18 pernyataan. Penilaian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika  $X > 80 \%$ ; layak jika  $60,01 \% < X \leq 80 \%$ ; cukup jika  $40,01 \% < X \leq 60 \%$ ; kurang jika  $20,01 < X \leq 40 \%$  dan sangat kurang jika  $X \leq 20\%$ .

Dari aspek penilaian materi tahap awal, hasil persentase yang didapat dari keseluruhan aspek desain pembelajaran yaitu 93,33 %.

Pada tabel 4.2 menunjukkan hasil penilaian ahli materi tahap akhir pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*. Diketahui penilaian tahap awal ahli materi, bahwa skor kelayakan adalah 93,33 %. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* oleh ahli media dalam kategori sangat layak. Namun, hasil tersebut adalah hasil penilaian kelayakan untuk media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* sebelum di revisi. Saat ini isi materi sudah di revisi berdasarkan saran dan mendapatkan skor rata-rata 95,556 %.

c. Validasi Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris

Pada penilaian produk oleh pendidik kelas V SD/MI yang dilakukan oleh guru bahasa Inggris SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung diberikan angket yang berisi 3 aspek penilaian dengan 18 pernyataan. Hasil penilaian dikategorikan sangat layak berdasarkan skala kelayakan media pembelajaran, jika  $X > 80 \%$ ; layak jika  $60,01 \% < X \leq 80 \%$ ; cukup jika  $40,01 \% < X \leq 60 \%$ ; kurang jika  $20,01 < X \leq 40 \%$  dan sangat kurang jika  $X \leq 20\%$ .

Pada tabel 4.3 tampak bahwa hasil penilaian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* oleh pendidik SD/MI memperoleh

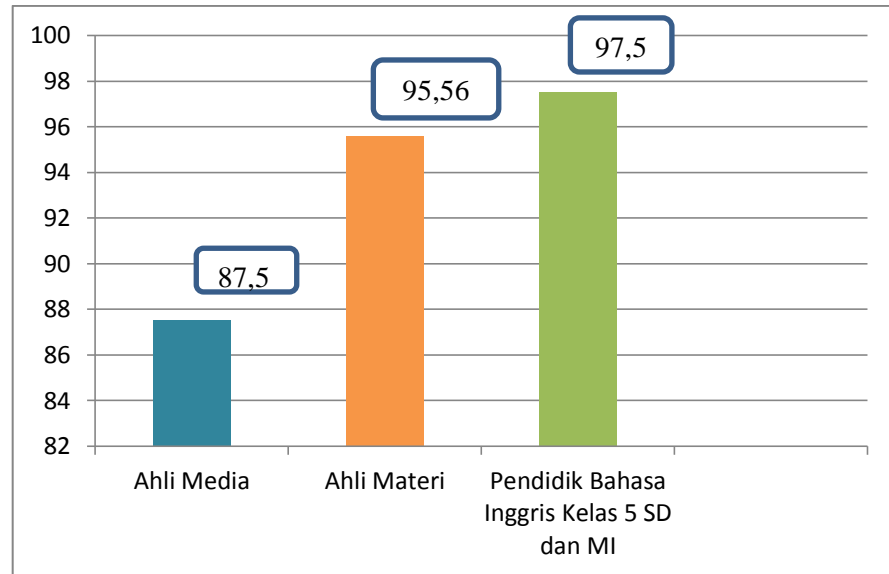
nilai rata-rata dari semua aspek adalah 97,5 % dengan kategori sangat layak. Nilai tertinggi yaitu pada aspek kualitas isi dan tujuan dengan persentase 100 % dengan kategori sangat layak.

Dalam media pembelajaran interaktif sangat mudah untuk digunakan karna sudah disertai tombol atau *button* untuk masuk ke halaman atau menu yang diinginkan. Sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini tanpa menggunakan petunjuk penggunaan. Media ini juga disusun dengan penyampaian materi yang sistematis dan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik maupun pendidik yang akan menggunakan, juga disertai dengan tampilan yang cukup menarik sehingga dapat membangkitkan semangat belajar pada peserta didik. Sedangkan kualitas instruksional dan kualitas teknis juga memperoleh kategori penilaian sangat layak dengan persentase 98,3 % dan 94,2 %.

Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pendidik bahasa Inggris kelas V SD/MI tersebut maka media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* ini sangat layak digunakan dengan sedikit revisi sesuai saran. Berikut disajikan grafik perbandingan penilaian ahli media, ahli materi, dan pendidik tahap akhir kelas V SD/MI pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*.

**Gambar 4.7**

Diagram Hasil Validasi Produk bahasa Inggris



## 2. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran atau masukan dari validator yang berkompeten dalam bidangnya, baik ahli media, ahli materi, maupun pendidik SD/MI. Masukan dari validator tercantum dalam lembar masukan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* pada peserta didik kelas V SD/MI. Berikut ini disajikan saran atau masukan dari masing-masing validator.

**Tabel 4.6**  
**Masukan Media Pembelajaran Interaktif**

No	Validator	Masukan
1	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan suara pada tombol (<i>button</i>) agar lebih hidup.</li> <li>2. Spesifikasi kapasitas pada media <i>macromedia flash</i> diperkecil, agar tidak lambat dalam proses <i>inspring</i>.</li> </ol>
2	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambahkan suara pada tombol (<i>button</i>) agar lebih menarik.</li> <li>2. Keseluruhan sudah baik, penggunaan <i>software</i> yang digunakan sudah sangat baik dalam mengaplikasikan materi.</li> </ol>
3	Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang dipilih sudah bagus, namun dalam pembelajaran harus diterangkan terlebih dahulu agar peserta didik tidak bingung.</li> <li>2. Suara bahasa Inggris harus jelas dan dikeraskan.</li> </ol>
4	Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses pembelajaran secara keseluruhan sangat baik, namun terkadang masih menggunakan bahasa yang tidak baku.</li> </ol>

a. Tindak lanjut masukan dari Ahli Media

Media pembelajaran interaktif ini telah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli media. Hasil revisi pada media dari ahli media secara lengkap dapat dilihat dalam *Compac Disk* (CD) atau produk yang telah dibuat.

b. Tindak lanjut masukan dari ahli Materi

Sama hal nya seperti pada ahli media, peneliti telah memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dari ahli materi, namun menurut ahli materi dalam media ini sudah cukup baik untuk digunakan dan penggunaan bahasa Inggris didalam media sangat baik sehingga, tidak terlalu memiliki banyak revisi, hanya saja dalam penyampaian nya harus jelas agar peserta didik tidak keliru dan pembelajaran dapat mudah untuk dipahami.

c. Tindak lanjut masukan dari pendidik SD/MI

Pada penilaian guru SD/MI maka peneliti telah memahami masukan dan saran yang diberikan, hasil validasi dari pendidik sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**3. Uji Coba Produk**

Angket tanggapan peserta didik pada uji coba terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kualitas isi, tampilan media, dan kualitas teknis. Kriteria masing-masing komponen disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, yakni sebagai pengguna media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yang telah dikembangkan.

Uji coba media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dilakukan



dikelas V semester 1 yaitu di SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung.

Hasil uji coba produk pada peserta didik SD/MI tertuang dalam tabel 4.4 dan 4.5 dikategorikan sangat layak jika  $X > 80 \%$ ; layak jika  $60,01 \% < X \leq 80 \%$ ; cukup jika  $40,01 \% < X \leq 60 \%$ ; kurang jika  $20,01 < X \leq 40 \%$  dan sangat kurang jika  $X \leq 20\%$ .

Pada tabel 4.4 tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung yang mengisi angket penilaian media pembelajaran berjumlah 33 peserta didik adalah 90,5 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut terdiri dari 2 orang peserta didik memberikan penilaian layak dan 31 peserta didik memberi penilaian sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung.

Kemudian pada tabel 4.5 tampak bahwa skor rata-rata kelayakan oleh peserta didik kelas V MIN 12 Bandar Lampung yang mengisi angket penilaian media pembelajaran berjumlah 21 peserta didik adalah 85,8 % yang berarti dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut terdiri dari 2 orang peserta didik memberikan penilaian layak dan 19 peserta didik memberi penilaian sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dalam pengenalan

komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dikategorikan sangat layak oleh peserta didik kelas V MIN 12 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil uji coba pada SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung seperti tampak pada grafik 4.6 maka dapat disimpulkan dari uji coba media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* di 2 sekolah yaitu sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 4. Produk Akhir

Hasil perbaikan pada revisi adalah produk akhir dari media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* setelah melalui berbagai tahap validasi, media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik berupa 1 buah CD yang berisi materi, evaluasi dari materi bahasa Inggris kelas V semester 1 yang mempelajari tentang *time, daily activities, and family* serta ketertarikan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menambah wawasan keilmuan. Pada halaman judul berisi judul media dan tombol interaktif untuk masuk ke menu-menu yang diinginkan.

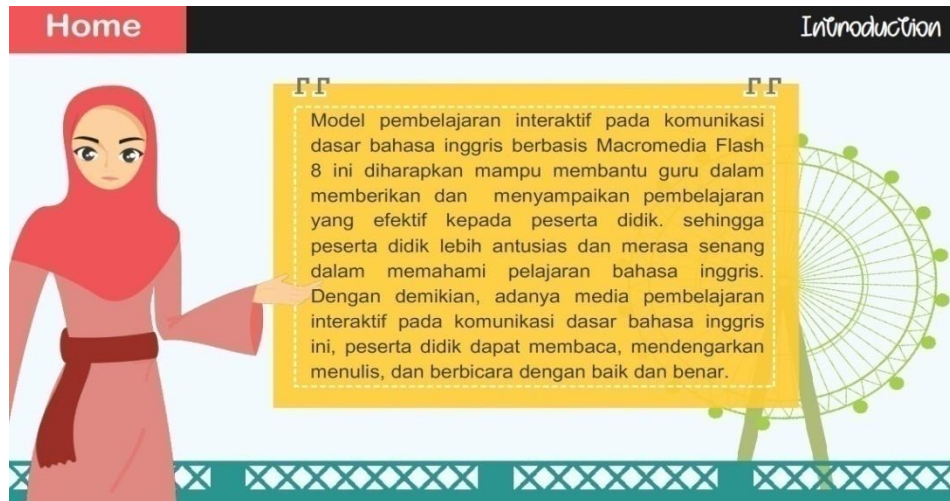
#### Gambar 4.8

Cover dan menu-menu media pembelajaran interaktif



Gambar tersebut merupakan tampilan awal dari media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* kelas V SD/MI yang disertai dengan audio musik dan gambar-gambar animasi. Pada gambar tersebut terdapat halaman “menu” yang berisi *introduction* (pengenalan *software* pada pembuatan media), *course* (materi bahasa Inggris yang akan dipelajari), *quis* (soal-soal evaluasi), profil pengembang, *quit* (tombol untuk mengakhiri pembelajaran pada media) dan jika di klik akan masuk ke halaman selanjutnya, tampak seperti pada gambar di bawah ini:

**Gambar 4.9**  
Tombol *introduction*



Dapat melihat dan mengetahui penjelasan isi dari dasar penggunaan *software* yang dipilih dalam proses pembuatan media, ketika sudah selesai, dapat kembali dengan meng klik menu "*home*" untuk masuk ketahap awal menu utama.

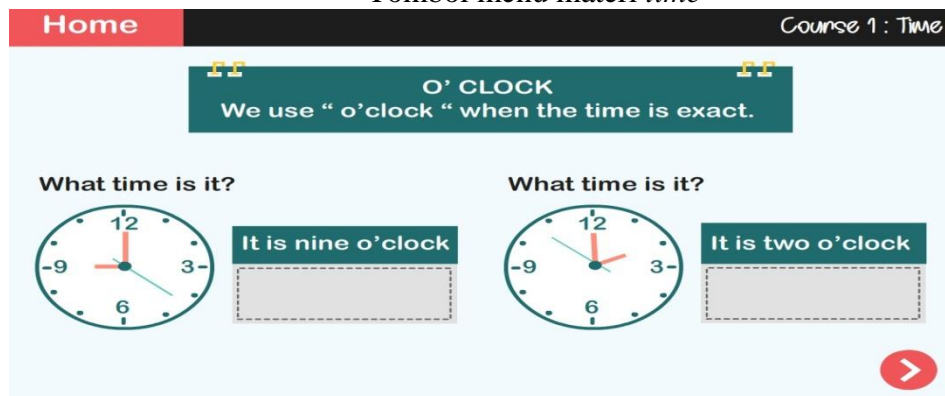
**Gambar 4.10**  
Tombol *course*



Pada tombol *course* berisi materi bahasa Inggris yang akan dipelajari yaitu tentang *time* (waktu), *daily activities* (kegiatan sehari-hari) dan *family* (keluarga). Jika yang pertama kali ingin dipelajari adalah

materi time, kita dapat mengklik tombol pada menu *time*, dan kemudian pembelajaran dapat dimulai. Begitu juga dengan tombol menu pada materi *daily activities* (kegiatan sehari-hari) dan *family* (keluarga) seperti gambar di bawah ini.

**Gambar 4.11**  
Tombol menu materi *time*

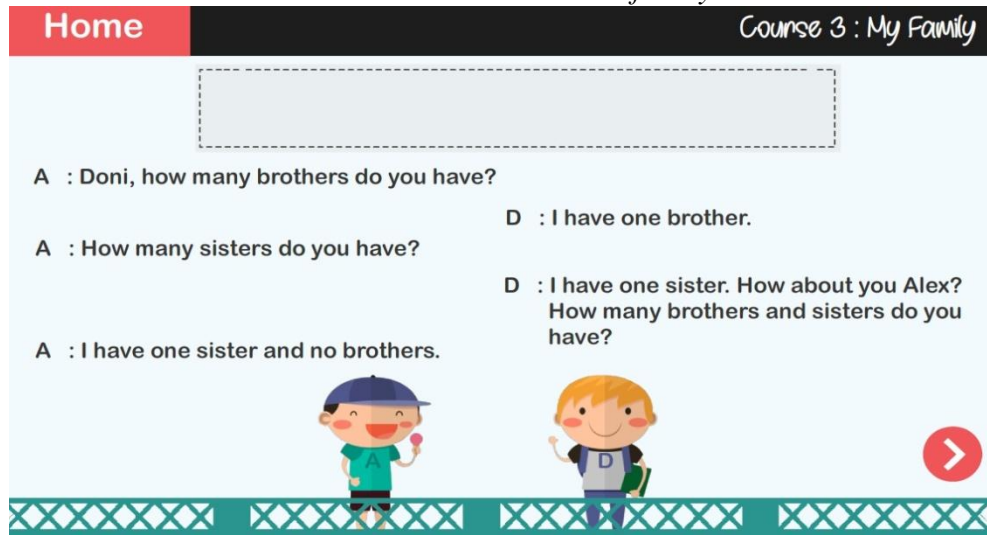


**Gambar 4.12**  
Tombol menu materi *daily activities*



**Gambar 4.13**

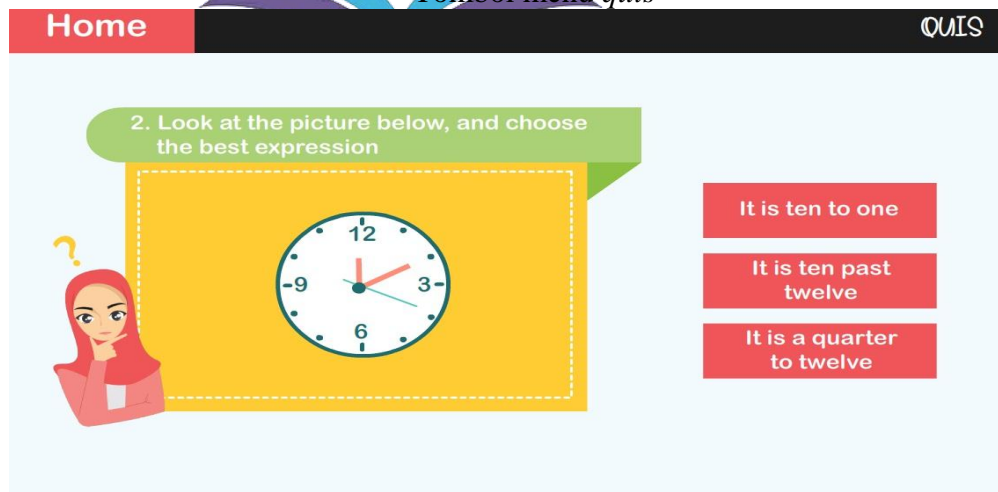
Tombol menu materi *family*



Setelah pembelajaran selesai, pengguna media ini dapat mengukur kemampuannya dengan menekan tombol pada menu “*quiz*” yang berisi soal-soal evaluasi dari ketiga materi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti pada gambar di bawah ini.

**Gambar 4.14**

Tombol menu *quiz*



Setelah itu, tombol menu selanjutnya ialah menu profil dan *quit*, dimana menu profil ini berisi biodata pengembang produk media



pembelajaran interaktif bahasa Inggris dan menu *quit* adalah tombol menu untuk mengakhiri pembelajaran jika sudah selesai digunakan.

**Gambar 4.15**  
Tombol menu profil dan *quit*

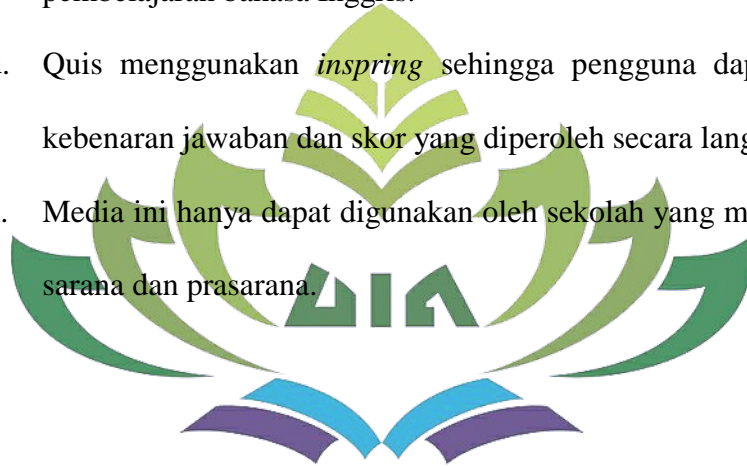


Dengan demikian, media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik di kelas V semester 1 SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung untuk mempelajari materi *time, daily activities, and family* pada pelajaran bahasa Inggris di kelas.



Kelebihan dari media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* ini antara lain:

- a. Mudah digunakan untuk belajar bagi pendidik maupun peserta didik kelas V SD/MI, baik secara individu maupun bersama-sama.
- b. Bersifat portabel yaitu dapat dipelajari dimanapun pengguna berada.
- c. Dilengkapi dengan gambar-gambar animasi, audio, teks, dan tombol-tombol interaktif yang di dalamnya berisi penjelasan mengenai pembelajaran bahasa Inggris.
- d. Quis menggunakan *inspring* sehingga pengguna dapat mengetahui kebenaran jawaban dan skor yang diperoleh secara langsung.
- e. Media ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari peneliti pengembangan produk ini adalah:

1. Langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini yaitu; 1) menentukan aplikasi utama yang digunakan yaitu *macromedia flash*; 2) memilih bantuan software lain sebagai aplikasi edit pendukung seperti, *adobe photoshop* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana sampai dengan yang sulit, *audiocity* yang digunakan untuk merekam suara atau memberikan efek khusus pada suara, memotong, memperbanyak, menyatukan track satu dengan yang lain, *coreldraw* yang digunakan untuk mengolah gambar, mengkolaborasi antara tulisan dengan gambar, serta membuat gambar ilustrasi dan sebagainya; 3) menetapkan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media; 4) membuat rancangan media atau desain; 5) mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti gambar animasi, audio, dan memilih warna-warna yang akan digunakan; 6) menentukan struktur pembuatan media; 7) pembuatan media; 8) produk media selesai.
2. Respon peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut (skala besar) dan MIN 12 Bandar Lampung (skala kecil), terhadap media pembelajaran

interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yaitu mendapatkan hasil dengan persentase skor 90,5 % dan 85,8 % dengan kriteria sangat layak. Kemudian respon pendidik bahasa Inggris kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* yaitu mendapatkan hasil 97,5 % dengan kriteria sangat layak dan menurut pendidik, media pembelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan sudah sangat baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang mendukung adanya media bahasa Inggris yang berbasis teknologi.
2. Pendidik harus lebih mampu lagi memahami perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang dapat diperoleh dari internet di era modern ini agar, pendidik dapat mengenalkan pembelajaran kepada peserta didik yang lebih bagus dan lebih baik lagi dari produk ini .
3. Pendidik harus bisa mengembangkan media berbasis teknologi seperti *software macromedia flash* dengan mata pelajaran dan materi yang berbeda agar pendidik dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Tidak hanya dengan *software macromedia flash*, pendidik juga bisa menggunakan dengan *software* yang lain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Riset*, Volume 2 Nomor 1, Januari 2014.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Arham bin Ahmad Yasin. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Hilal Media, 2007.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bobby Syefrinando. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash Proffesional 8*. *Jurnal Ijer*, Volume 1 Nomor 2 ISSN: 2541-2132, 2016.
- Chairul Anwar. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka-Press, 2014.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2015.
- Dewi Kurniawati. Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan *Flash Card*. *Jurnal Terampil*, Volume 1 Nomor 1 ISSN: 2355-1925, Juni 2014.
- Dina Utami. Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 7 Nomor 1, Mei 2013.
- Dody Suryo Hartono dan Daniel Rudjiono. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Theme I Have a Pet* Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. *Jurnal Pixel*, Volume 8 Nomor 1, April 2015.

Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.

Henri Guntur Tarigan. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa, 2015.

Heru Ismanto. Pembuatan Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris Pada TK Okki Internasional Menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim*, Volume 1 Nomor 1 ISSN: 2089-6697, April 2013.

Ida Fiteriani. Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil*, Volume 2 Nomor 1 ISSN: 2355-1925, Juni 2015.

I Nyoman Mardika. Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Donggala*, Volume 3 Nomor 2, Maret 2013.

Linda Kartika Sari dan Dimas Sasongko. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Seminar Riset Unggulan*, Volume 2 Nomor 1 ISSN: 2302-1136, Maret 2013.

Maesaroh Lubis, Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknolgi Informasi di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global). *Jurnal Tadris*, Volume 1 Nomor 2 ISSN: 2301-7562, Desember 2016.

Mustofa Bisri. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu, 2015.

Mutiara O Panjaitan. Penilaian Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 16 Nomor 3, Mei 2015.

Nunu Mahnun. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasi nya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37 Nomor 1, Januari-Juni 2013.

Petrus Hariyanto dan Suwardi Endraswara. Pengembangan Media *Macromedia Flash* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Lingtera*, Volume 3 Nomor 1 ISSN: 2406-9213, Mei 2016.

Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*: Edisi Kedua Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Sayid Qutub. Sumber-Sumber Ilmu Pengetahuan Dalam Alquran dan Hadits. *Jurnal Humaniora*, Volume 2 Nomor 2 ISSN: 1339-1350, Oktober 2015.

Sohibun dan Filza Yulina Ade. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*. *Jurnal Tadris*, Volume 02 Nomor 2 ISSN: 2301-7562, Desember 2017.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suryanti Galuh Sari Pravitas dkk. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SDN 3 Tarubasan Kelaten). *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Volume 4 Nomor 1 ISSN: 2406-8012, Juli 2017.

Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan. *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007.

Wanda Ramansyah. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Volume 1 Nomor 1, November 2014.



Wawan Saputra dan Bambang Eka Purnama. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed-Sentra*, Volume 4 Nomor 2 ISSN: 1979-9330, 2013.

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013.

Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Grup, 2013.

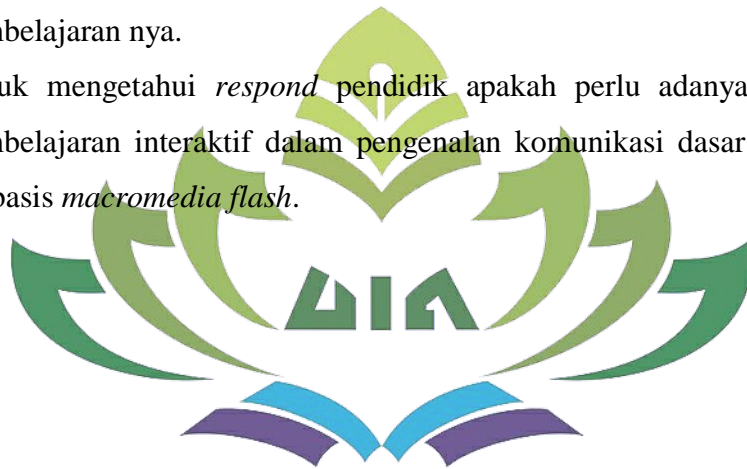


**LAMPIRAN 1**  
**ANALISIS KEBUTUHAN**



### KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI PENDIDIK

1. Untuk mengetahui media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui kelemahan media bahasa Inggris yang digunakan selama proses pembelajaran di sekolah.
3. Untuk mengetahui apakah media bahasa Inggris yang digunakan telah memenuhi banyak nya peserta didik.
4. Untuk mengetahui apakah pendidik di sekolah tersebut telah menggunakan media bahasa Inggris berupa multimedia interaktif dalam proses pembelajaran nya.
5. Untuk mengetahui *respond* pendidik apakah perlu adanya media berupa pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash*.



## LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PRA PENELITIAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* KELAS V SD/MI

(Angket Untuk Pendidik)

Dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, saya Nofa Putri Amanda bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI“. Terkait hal tersebut diharapkan bantuan Bapak/Ibu pendidik untuk menjawab angket berdasarkan keadaan dan pendapat Bapak/Ibu pendidik. Jawaban yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian dalam penulisan skripsi.

Nama Bapak/Ibu Pendidik:

Pendidik Bidang Studi :


Petunjuk Pengisian!

Lembar angket berisi sejumlah pertanyaan untuk menganalisis kebutuhan mengenai pengembangan produk serta spesifikasi produk.

Mohon kepada Bapak/Ibu pendidik menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan. Identitas serta jawaban Bapak/Ibu pendidik akan di rahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, sehingga kejujuran Bapak/Ibu pendidik sangat diharapkan dalam menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.

## PERTANYAAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang telah disediakan !

1. Media apa saja yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris?  
☐ Buku paket yang dimiliki pendidik dan masing-masing peserta didik  
☐ Sumber elektronik seperti multimedia interaktif.  
☐ Buku LKS dan Modul.
2. Apakah media bahasa Inggris yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan nya?  
☐ Iya, alasan...  
☐ Tidak, alasan..  

3. Di sekolah ini apakah media yang digunakan seperti buku paket, LKS, dan modul telah memenuhi banyak nya peserta didik?  
☐ Sekolah sudah menggunakan banyak buku paket, LKS, dan modul.  
☐ Sekolah menggunakan buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik.  
☐ Sekolah memiliki sedikit buku paket sehingga buku digunakan secara bersama-sama dan bergantian.
4. Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media bahasa Inggris berupa multimedia interaktif dalam proses pembelajaran?  
☐ Pernah, hanya saja sangat jarang dilakukan.  
☐ Belum pernah, karena hanya menggunakan buku paket saja.

- ( ) Pernah, hanya saja multimedia yang digunakan yaitu berupa video-video saja .
5. Menurut Bapak/Ibu perlukah adanya media berupa pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash* dalam proses pembelajaran?
- ( ) Sangat perlu agar peserta didik lebih tertarik terhadap pelajaran bahasa Inggris.
- ( ) Tidak perlu, karena peserta didik sudah memiliki buku paket, modul, dan LKS.



Bandar Lampung, 2018.  
Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

## KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

1. Untuk mengetahui ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah.
3. Untuk mengetahui pembelajaran bahasa Inggris seperti apa yang diinginkan peserta didik.
4. Untuk mengetahui sumber belajar apa saja yang digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah.
5. Untuk mengetahui ketertarikan peserta didik pada sumber belajar yang digunakan oleh pendidik pada pembelajaran bahasa Inggris.
6. Untuk mengetahui apakah sumber belajar khususnya media yang digunakan oleh pendidik sudah memberikan gambaran yang memudahkan peserta didik memahami materi bahasa Inggris yaitu pada materi *time, daily activities, and family*.
7. Untuk mengetahui perbandingan buku paket pelajaran yang disediakan di sekolah dengan media pembelajaran berbasis teknologi.
8. Untuk mengetahui bahan ajar jenis apakah yang disukai peserta didik.



## LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PRA PENELITIAN

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* KELAS V SD/MI**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, saya Nofa Putri Amanda bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI“. Terkait hal tersebut diharapkan bantuan adik-adik untuk menjawab angket berdasarkan keadaan dan pendapat adik-adik. Jawaban yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian skripsi, namun tidak akan memberikan dampak negatif pada adik-adik.

Nama :

Kelas :

Sekolah:



## PERTANYAAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda ( ☐ ) pada kolom yang telah disediakan!

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Inggris?  
☐ Sangat suka  
☐ Biasa saja  
☐ Tidak suka
2. Bagaimana pelajaran bahasa Inggris selama ini?  
☐ Menyenangkan  
☐ Biasa saja  
☐ Membosankan
3. Pembelajaran bahasa Inggris seperti apakah yang anda inginkan di sekolah?  
☐ Serius  
☐ Menyenangkan  
☐ Lainnya, sebutkan....
4. Sumber belajar yang pernah anda gunakan untuk belajar bahasa Inggris di sekolah? (silahkan pilih lebih dari satu)  
☐ Buku paket  
☐ LKS  
☐ Internet  
☐ *Electronic book (e-book)*  
☐ Video pembelajaran  
☐ Komik pembelajaran  
☐ Lainnya, sebutkan...
5. Apakah anda memiliki buku pegangan mata pelajaran bahasa Inggris?  
☐ Ya  
☐ Tidak

6. Apakah pendidik pernah memberikan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan LCD dan Proyektor?
- ( ) Pernah
- ( ) Belum pernah
7. Apakah buku paket bahasa Inggris yang diberikan oleh pendidik sudah memberikan gambaran yang memudahkan anda memahami materi *time, daily activities, and family*?
- ( ) Ya, alasan...
- ( ) Tidak, alasan karena kurang menarik dan membosankan
8. Apakah anda suka jika belajar menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan LCD dan Proyektor?
- ( ) Suka
- ( ) Tidak suka



**LAMPIRAN 2**  
**VALIDASI AHLI MEDIA**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422*

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Adhie Thyo, M. Kom  
Instansi : Universitas Teknokrat Indonesia  
Bidang Keilmuan : Komputer dan Pemrograman

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada instrument (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Nofa Putri Amanda  
NPM : 1411100091  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

**Adhie Thyo, M. Kom**

NIP.- 022100105



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM**  
**STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Ade Surahman, M. Kom  
Instansi : Universitas Teknokrat Indonesia  
Bidang keilmuan : Komputer dan Pemrograman

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada instrument (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Nofa Putri Amanda  
NPM : 1411100091  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

**Ade Surahman, M. Kom**  
NIP.- 0729078902

### KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Kriteria	Indikator	Nomor
1	Aspek Perangkat Lunak	A. Ketepatan pemilihan jenis <i>aplikasi/software/tool</i> untuk pengembangan media.	1
		B. <i>Maintainable</i> (program dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).	2
		C. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).	3, 4, 5, 6
2	Aspek Komunikasi Audio-Visual	A. Komunikatif sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.	7
		B. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.	8
		C. Sederhana dan memikat.	9
		D. Audio ( <i>narasi, sound effect, backsound, musik</i> ).	10
		E. <i>Development</i> visual ( <i>layout design, typography, warna</i> ).	11, 14, 15, 17, 18
		F. Media bergerak (animasi)	12, 16
		G. <i>Layout interactive</i> ( <i>ikon navigasi</i> )	13



## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

### Judul Program

**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan  
Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V  
SD/MI**

**Materi Pelajaran: Bahasa Inggris**

**Materi Pokok : *Time, Daily Activities, and Family***

**Sasaran : Peserta Didik kelas V SD/MI Semester 1**

**Validator :**

**Hari/Tanggal :**

**PETUNJUK PENGISIAN:**

1. Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

2. Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom kritik saran yang telah disediakan.
3. Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian					Tanggapan/Saran/Masukan Untuk Perbaikan
		5	4	3	2	1	
A. Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau <i>software</i> yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis <i>macromedia flash</i> .						
2	Penggunaan aplikasi atau <i>software</i> dapat dikelola dengan mudah.						
3	Kelancaran aplikasi atau <i>software</i> mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian nya						
4	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris pada materi <i>time, daily activities, and family</i> .						
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media.						

6	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan Iptek.						
<b>B. Komunikasi Audio-Visual</b>							
7	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.						
8	Kreatif, dalam ide berikut penuangan gagasan dalam pembuatan media.						
9	Sederhana dan memikat.						
10	Kesesuaian pemilihan audio (narasi <i>sound effect</i> , <i>background</i> ).						
11	Kesesuaian pemilihan <i>development</i> visual ( <i>layout design</i> , typography, warna).						
12	Ketepatan pemilihan media bergerak (animasi).						
13	Ketepatan pemilihan <i>layout interactive</i> (ikon navigasi).						
14	Kesesuaian pemilihan jenis huruf.						
15	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf.						

16	Kesesuaian ukuran teks dan animasi.						
17	Kesesuaian ilustrasi animasi dengan materi.						
18	Kejelasan warna ilustrasi animasi.						

**Skor total yang diperoleh:**

**Skor maksimal: 90**

**Kesimpulan:**

**Mohon untuk di lingkari salah satu**

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi total.



Bandar Lampung,  
Ahli Media

2018.

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

**LAMPIRAN 3**  
**VALIDASI AHLI MATERI**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422*

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Dosen : Sonya Permatasari, M. Pd  
Instansi : Dosen Bahasa Inggris  
Bidang keilmuan : Pendidikan Bahasa Inggris

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada instrument (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Nofa Putri Amanda  
NPM : 1411100091  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

**Sonya Permatasari, M. Pd**  
NIP.- 2113019361

### KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

No	Kriteria	Indikator	Nomor
1.	Aspek Desain Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).	1, 7
		Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum.	2, 4
		Interaktivitas.	5
		Pemberian motivasi belajar.	6
		Kontekstualitas dan aktualitas.	7
		Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.	8
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3
		Ke dalam isi materi.	9
		Kemudahan materi untuk dipahami.	10
		Sistematis, urutan, dan alur logika jelas.	11
		Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan.	12, 14
		Konsisten evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	13
		Ketepatan alat evaluasi	15, 16, 17, 18



## LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

### Judul Program

**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan  
Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V  
SD/MI**

**Materi Pelajaran: Bahasa Inggris**

**Materi Pokok : *Time, Daily Activities, and Family***

**Sasaran : Peserta Didik Kelas V SD/MI Semester 1**

**Validator :**

**Hari/Tanggal :**

### PETUNJUK PENGISIAN:

1. Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

2. Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom kritik saran yang telah disediakan.
3. Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu.

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian					Tanggapan/Saran/Masukan Untuk Perbaikan
		5	4	3	2	1	
C. Desain Pembelajaran							
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).						
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum.						
3	Kesesuaian materi dalam media dengan tujuan pembelajaran.						
4	Kesesuaian materi dalam KI dan KD.						
5	Tingkat interaktivitas pada media pembelajaran interaktif bahasa Inggris berbasis <i>macromedia flash</i> .						
6	Membantu memberikan motivasi belajar.						
7	Kontekstualitas dan aktualitas isi materi						
8	Kelengkapan dan kualitas bahan bantu belajar.						
9	Kedalaman materi yang diberikan.						
10	Kemudahan materi untuk dipahami.						
11	Uraian materi sistematis, urut, dan alur logika jelas.						
12	Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan untuk pemahaman konsep.						

13	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.						
14	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi.						
15	Ketepatan alat evaluasi.						
16	Kejelasan isi soal kuis.						
17	Kesetaraan pilihan jawaban.						
18	Ketepatan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.						

**Skor total yang diperoleh:**

**Skor maksimal: 90**

**Kesimpulan:**

**Mohon untuk di lingkari salah satu**

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.
6. Tidak layak digunakan dan harus revisi total.

Bandar Lampung,  
Ahli Materi

2018.

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

**LAMPIRAN 4**  
**PENILAIAN PENDIDIK**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM**  
**STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422*

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Pendidik : Drs. H. Suwarso, M.Pd  
Instansi : SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung  
Bidang keilmuan : Bahasa Inggris Kelas V SD

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian pada instrumen (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Nofa Putri Amanda  
NPM : 1411100091  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

**Drs. H. Suwarso, M. Pd**

NIP. 196207201984031002.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422*

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Pendidik : Monika, S.Pd.I

Instansi : MIN 12 Bandar Lampung

Bidang keilmuan : Bahasa Inggris Kelas V SD

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian pada instrumen (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Nofa Putri Amanda

NPM : 1411100091


Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2018

  
**Monika, S.Pd.I**  
NIP.-

**Kisi-kisi Lembar Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris Terhadap  
Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar  
Bahasa Inggris  
Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi *Time, Daily Activities, And Family*  
Kelas V (Lima) SD/MI**

No	Kriteria	Indikator	Nomor
1	Kualitas isi dan tujuan	Ketepatan	1, 2, 3
		Kelengkapan	4
		Minat/perhatian	5
		Kesesuaian dengan situasi peserta didik	6
2	Aspek kualitas instruksional	Memberikan bantuan untuk belajar	7
		Kualitas tes dan penilaiannya	8
		Dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik	10
		Dapat memberikan dampak positif bagi pendidik dalam pembelajarannya	11
3	Aspek kualitas teknis	Keterbacaan	12, 13, 14, 15, 16
		Mudah digunakan	18
		Kualitas penanganan jawaban	9
		Kualitas tampilan/tayangan	17



## LEMBAR PENILAIAN PENDIDIK

### Judul Program

**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan  
Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V  
SD/MI**

**Materi Pelajaran: Bahasa Inggris**

**Materi Pokok : *Time, Daily Activities, and Family***

**Sasaran : Peserta didik kelas V SD/MI Semester 1**

**Validator :**

**Hari/Tanggal :**

### PETUNJUK PENGISIAN :

1. Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut sebagai berikut:

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup
- 2 : Kurang
- 1 : Sangat Kurang

2. Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom kritik saran yang telah disediakan.
3. Terimakasih saya ucapkan untuk kerjasama Bapak/Ibu

**Lembar Penilaian Pendidik Bidang Studi Bahasa Inggris Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris**  
**Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi *Time, Daily Activities, and Family***  
**Kelas V (Lima) SD/MI**

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		5	4	3	2	1
D. Kualitas Isi dan tujuan						
1	Ketepatan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian penjabaran materi dalam media dengan tujuan pembelajaran					
3	Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran					
4	Kelengkapan dan kualitas multimedia sebagai bahan bantu belajar					
5	Dapat meningkatkan minat/perhatian peserta didik untuk belajar					
E. Kualitas instruksional						
6	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik					
7	Kesesuaian media dalam memberikan bantuan untuk belajar					
8	Kejelasan isi soal latihan atau kuis					
9	Kesetaraan pilihan jawaban pada soal					
10	Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik					
11	Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam mengajar					
F. Kualitas Teknis						
12	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf					
13	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda					
14	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					
15	Kalimat nya mudah dipahami					
16	Penggunaan bahasa yang baku					
17	Kemenarikan aplikasi yang digunakan					
18	Media dapat digunakan kapan saja dalam belajar					

**Skor total yang diperoleh:**

**Skor maksimal: 90**

**Tanggapan dan Saran:**

**Kesimpulan:**

**Mohon untuk di lingkari salah satu**

7. Layak untuk digunakan tanpa revisi
8. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak digunakan dan harus revisi total

Bandar Lampung, 2018

Pendidik Bidang Studi Bahasa

Inggris



**LAMPIRAN 5**  
**PENILAIAN PESERTA DIDIK**



**Kisi-kisi Lembar Penilaian Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Inggris  
Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi  
Dasar Bahasa Inggris  
Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi *Time, Daily Activities, and Family*  
Kelas V (Lima) SD/MI**

No	Kriteria	Indikator	Nomor
1	Kualitas Isi	Kesesuaian materi	1,2,3,4,5,6
		Kelengkapan materi	
2	Tampilan Media	Kualitas tampilan media	7,8,9
3	Kualitas Teknis	Kemenarikan media	10
		Kemudahan penggunaan media	



**Lembar Penilaian Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap  
Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar  
Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi *Time, Daily  
Activities, and Family*  
Kelas V (Lima) SD/MI**

**Nama :**

**Mata Pelajaran :**

**Kelas :**

**Petunjuk pengisian!!**

1. Berilah tanda √ pada kolom nilai sesuai penilaian anda terhadap media bahasa Inggris untuk peserta didik kelas V SD/MI.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
 5 : Sangat Baik  
 4 : Baik  
 3 : Cukup  
 2 : Kurang  
 1 : Sangat Kurang
3. Pengisian dilakukan pada tiap-tiap kolom, jika terdapat kekurangan atau saran, tulislah pada kolom kritik saran yang telah disediakan.

No	Aspek	Kriteria	Nilai					Komentar
			5	4	3	2	1	
1	Kualitas Isi	1. Materi dengan gambar sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris						
		2. Isi materi dan soal kuis mudah dipahami						

		3. Sajian materi di dalam media menarik						
		4. Memberikan kemudahan dalam mempelajari materi						
		5. Bahasa Inggris dan terjemahan pada materi yang dipakai dalam media jelas dan mudah dipahami.						
2	Tampilan Media	6. Warna yang dipakai di dalam media menarik						
		7. Teks pada materi tampak jelas						
		8. Gambar dan animasi tampak jelas						
		9. Gambar dan animasi membantu mengingat materi yang dipelajari						
3	Kualitas Teknis	10. Media pembelajaran ini sangat menarik dan tidak membosankan						





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame-Bandar Lampung (0721) 703260

**BERITA ACARA MUNAQASYAH SKRIPSI  
Nomor: B. 1533 /Un.16 /WDI/PP.00.9/2/2019**

Pada hari ini Jum'at / 1 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB, bertempat di Ruang Sidang **PGMI** Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung telah diselenggarakan Munaqasyah Skripsi yang berjudul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI**

Atas Nama :

No	Nama	NPM	Jurusan	T. Tangan
1.	Nofa Putri Amanda	1411100091	PGMI	

Tim Munaqasyah

NO	NAMA	TUGAS	T. TANGAN
1.	Dr. Nanang Supriyadi, M.Sc.	Ketua	
2.	Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I	Sekretaris	
3.	Ida Fiteriani, M.Pd	Penguji Utama	
4.	Syofnidah Ifrianti, M.Pd	Penguji Pendamping I	
5.	Dr. Zulhanan, M.Ag	Penguji Pendamping II	

Ketua,

Dr. Nanang Supriyadi, M.Sc.  
NIP.

Bandar Lampung, 1 Februari 2019  
Sekretaris,

Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I  
NIP.



Mengetahui,  
Dekan 1

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887*

**NOTA DINAS**

Dari : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Kepada : Yth.  
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi:  
Pembimbing Utama/~~Kedua~~\*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa  
Nama : NOFA Putri Amanda  
NPM : 14111 00091  
Judul :  
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris  
Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Siswa  
Kelas 5 SD

Diterima tanggal.....  
Bersedia/Tidak Bersedia\*)  
Pembimbing Pertama/~~Kedua~~\*)

*Syofridah*

Syofridah Ifrianti, M.Pd.  
NIP. 196910031997022002

**Catatan:**

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. \*) Coret yang tidak perlu.

Bandar Lampung,  
Sekretaris Prodi PGMI

201

*Nurul Hidayah*

Nurul Hidayah, M.Pd  
NIP. 197805052011012006



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887*

**NOTA DINAS**

Dari : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Kepada : Yth.  
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi:  
Pembimbing ~~Utama~~/Kedua\*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa  
Nama : NOFA Putri Amanda  
NPM : 1411100091  
Judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris  
Berbasis Macromedia Flash 8 untuk siswa  
Kelas 5 SDN 1 Rawa Laut

Diterima tanggal.....  
Bersedia/Tidak Bersedia\*)  
Pembimbing ~~Pertama~~/Kedua\*)

Dr. Zuhannan, M.A.  
NIP. 196709241996031001

Catatan:

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. \*) Coret yang tidak perlu.

Bandar Lampung,  
Sekretaris Prodi PGMI

201

Nurul Hidayah, M.Pd  
NIP. 197805052011012006





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

JL. Yos Sudarso No. 169 Kel. Garuntang Kec. Bumi Waras Kota Bandar Lampung  
Telepon ( 0721 ) 475892 Email : [min.garuntang@yahoo.co.id](mailto:min.garuntang@yahoo.co.id)

Nomor : B- /MI/.08.12/PP.00.07/10/2018  
Lampiran : -  
Perihal : **Telah Melaksanakan Penelitian**

Oktober 2018

Kepada Yth,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung**  
Di  
Bandar Lampung

*Assalamu'alaikum Wr.Wb,*

Menindaklanjuti surat nomor. B-9905/Un.16/DT/TL.01/08/2018 tanggal 10 Oktober 2018 tentang Permohonan Izin Mengadakan Penelitian . Selanjutnya dengan ini kepada :

NAMA : **Nofa Putri Amanda**  
NPM : 1411100091  
SEMESTER/TA : IX/2018  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi dasar Bahasa Inggris Berbasis Maccromedia Flash Kelas V SD/MI

Telah melaksanakan Penelitian di MIN 12 Bandar Lampung dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada Program Strata 1 (S1) UIN Raden Intan Lampung pada tanggal 10 Oktober s.d 10 Nopember 2018.

Demikian tindak lanjut dari permohonan Bapak diatas, Semoga dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.  
*Wassalamu'alaikum wr.wb.*



Kepala,

**Hj. THINTISNAWATI**



**PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR STANDAR NASIONAL (SD-SN)**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 RAWA LAUT**

*Alamat : Jl. Mr. Gele Harun No. 34 Rawa Laut Kec. Enggal Telp (0721) 240724 Kode Pos 35127 Bandar Lampung*

Nomor : 422/122/08.5/XI/1.RL/2018  
Lampiran : 1 Berkas  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
UIN Raden Intan Lampung  
Di-  
Bandar Lampung

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: B-9905/Un.16/DT/TL.01/10/2018 tentang permohonan mengadakan Penelitian, atas nama:

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah sdn 1 Rawa Laut dengan ini menerangkan :

Nama : NOFA PUTRI AMANDA  
NPM : 1411100091  
Semester/T.A : IX (Sembilan) / 2018/2019  
Program Studi : PGMI  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI.

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut diatas, dan telah melaksanakan penelitian dengan judul penelitian tersebut diatas pada satuan pendidikan SDN 1 Rawa Laut Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019 pada tanggal 10 Oktober sampai dengan 10 November 2018.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 12 November 2018  
Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut  
Kecamatan Enggal



**DEN LANA SALEH, S.Pd, M.Pd**  
NIP.19700324 199112 2 001